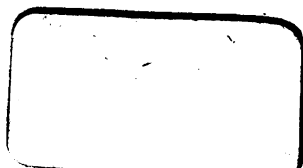
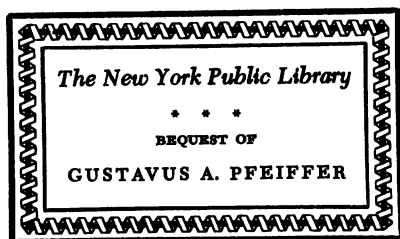
For life of D. Ponziani see Chess Tales p 264/91

Bought and half bound in Florence 1909. J.F.M.J.

IL GIUOCO
INCOMPARABILE
DEGLI SCACCHI
SVILUPPATO CON NUOVO METODO

Per condurre chiunque colla maggiore facilità
dai primi elementi sino alle finezze
più magistrali.

OPERA

D'AUTORE MODENESE

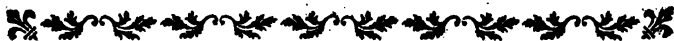
DIVISA IN TRE PARTI

SECONDA EDIZIONE

Purgata, ed arricchita di nuovi moltissimi lumi,
e scoperte.

Ludimus effigiem belli . . . .
Vid. Scacch.

. . . . Ductorque placebat,
Non qui præcipiti traheret simul omnia casu;
Sed qui maturo vel læta, vel aspera rerum
Consilio momenta regens . . . .
Claudian. de bello Get.

IN MODENA MDCCLXXXII.

Per gli Eredi di Bartolomeo Soliani Stampatori Ducali.
Con Licenza de' Superiori.

Sunt quibus & simulacra juvant, & ludus in armis;
Tantus amor pugnæ, discuntque per otia bellum:
Nam quodcumque pari studium producitur arte.

M. Manilius lib. 4. Astronom.

Lo Stampatore.

IL felice ſpaccio dell' eccellente Opera ſopra il Giuoco degli Scacchi impreſſa in Modena nel *1769.* mi ſvegliò il penſiero di recarne al Pubblico una novella Edizione; e due principali motivi mi hanno poſcia animato, e fatto riſolvere ad eſeguirla. Il primo è ſtato l' applauſo de' più accreditati Conoſcitori, e Maeſtri, i quali hanno giudicata l' Opera ſteſſa per la pienezza dell' iſtruzione, per la nitidezza del metodo, e per la novità, e finezza de' ſuoi progetti la migliore, e la più compita di tutte, anche in confronto di quelle de' più celebri Oltramontani. Il ſecondo ſi è, di aver trovato nell' animo dell' umaniſſimo Autore *Sig. Avvocato Domenico Canonico Ponziani* una gentile condiſcendenza, di raffinare lo ſteſſo di lui lavoro, ſiccome ha fatto, appianando il difficile, riformando il men utile, ed aggiungendo molto giudizioſe ſcoperte in gran parte ſue, ed in parte ancora del *Sig. Conſigliere Ercole del-Rio*, corſo finora, e che tuttavia corre ſotto il titolo d' *Anonimo Modoneſe*, colle quali viene l' Opera ad acquiſtare un abbellimento e riſalto aſſai maggiore di quello della ſua prima comparſa.

Con questi pregi pertanto, e con tutta l' accuratezza mia, per rendere più della prima corretta la presente Edizione, spero, che il mio divisamento riuscirà gradito agli amatori del Giuoco, e nel tempo stesso potrà eccitare il desiderio, e l' impegno degli onesti Giovani all' applicazione sopra di esso con doppio loro vantaggio, quale si è di sostituirlo ad altri perniciosi trattenimenti, e di potere insensibilmente formarsi una mente geometrica, e più perspicace ed abile per le scienze.

L'

v

L' AUTORE.

IL Giuoco degli Scacchi viva immagine della Guerra, e non equivoca pruova dell' umana sagacità, fu sempre la delizia de' Grandi, e de' Dotti, da cui seppe riscuotere in tutti i tempi ammirazione ed applauso. Anzi niun altro Giuoco ebbe tanti emuli ingegni, che raccomandassero al Pubblico le produzioni de' lor talenti, perchè niun altro nella schiera de' Giuochi lasciatici dalla saggia antichità fu certamente nè sì scientifico, nè sì elegante, nè sì profondo.

Fra i primi però, che lo applaudirono, penso, che rarissimi fosser coloro, i quali toccassero a fondo le sue finezze; e fra i secondi, che di lui scrissero, di cui darò in fine della prima Parte una breve contezza, mi convien dire ingenuamente, che niuno lo abbia sviluppato con un compiuto metodico Trattato atto a formare nella teorica, e nella pratica un Giuocatore perfetto. La maggior parte di questi hanno esibito un informe ammasso di giuochi o sbagliati, o insulsi, o confusi; talchè un buon numero di Studiosi presi più dalla noja, che dal profitto abbandonano i libri, e corrono sprovveduti a cimentarsi sullo Scacchiere; donde poi nasce quella frotta di Giuocatori, i quali tuttochè forniti di buon criterio, saranno sempre di mezzana portata.

Vero è, che l' esercizio pratico del giuocare viene da tutti i Maestri commendato, e suggerito per un mezzo d' assaissimo giovamento; ma lo è soltanto, dopo aver provveduta, e rischiarata la mente con principj teorici, e con osservazioni fondamentali; senza cui lo Studioso s' imprime di moltissimi pregiudizj. Crede arbitrario il primo scioglimento de' Pezzi, di cui le rimote conseguenze non vede; fa un abito servile alla pura difesa, mancandogli i lumi per ideare gli attacchi; privo di quelle massime, che decidono tanti tratti di ragione lontana, si affida alla presente veduta, risolvendo il suo tiro o con falso, o con oscuro discorso; ed ignaro delle cagioni attribuisce la perdita a casuale combinazione, quando non è che una sequela di qualche suo colpo men regolare, i cui effetti non potevano scoprirsi sul campo, ma esigevano delle nozioni precedentemente acquistate.

Che

Che se lo Studioso medesimo si sarà premunito di teoriche regole ricavate dall' intrinseca esigenza del giuoco, e poscia di quelle principali aperture, e di que' finimenti, che mettono sott' occhio la pratica applicazione delle regole stesse, chi non vede aver egli fatto la maggior parte del viaggio? Saprà la maniera di ben aprirsi, le insidie, che seco porta il vantaggio del tratto, le strade di profittare del primo errore dell' Avversario: conoscerà il tempo di ricovrare, o di lasciare in aperto campo il suo Re, di avanzare, o di ritener le Pedone, di scansare i cambi, o di procurarli: distinguerà come il soccorso opera più dell' assalto, come i Pezzi cambian valore nel progresso della battaglia, come una forza debole si salva dalla più forte, e tante volte ancor ne trionfa: e finalmente resa la fantasía fertile, e risvegliata saprà tendere gli agguati, prevenire i pericoli, e regolarsi o assalitore, o assalito con raziocinio retto, e purgato; cosichè non gli resterà che perfezionarsi coll' esercizio, mediante cui potrà accoppiare al sapere anche la desterità, e prontezza di spirito tanto giovevole nell' attualità della pugna.

Nè merita l' ascoltarsi l' obbietto d' alcuni, che incontrandosi nella battaglia un diverso colpo da quello, che sta indicato nel Libro, lo studio divenga inutile, perchè lo Studioso senza guida rimanga. Mercechè ponendosi in mano dell' Avversario (come ho fatto costantemente per tutta l' Opera) il tratto migliore, e più difficile da svilupparsi, ne viene, che appreso il modo di ribattere lo stesso colpo, agevolmente potranno superarsi ancor gli altri o più deboli, o meno implicati. Oltrechè quanti apparecchi, e sacrifizj, ed attacchi vengono esposti, che non cadranno in mente ad alcuno per imitarli? Quanti finimenti portano una vittoria altrettanto ascosa, che certa, la quale in attuale conflitto sfuggirà la vista d' ognuno? E quanti ottimi avvertimenti si apprendono in un momento, che sono il frutto della più laboriosa esperienza, senza la quale non è possibile lo scoprirli?

Sussistendo dunque la necessità d' istruirsi colle regole, e co' pratici esempi, che le confermino, e non essendovi stato finora chi abbia dato nè a quelle, nè a questi il dovuto risalto con chiarezza insieme, e con brevità, massime a comodo de' Principianti; determinato mi sono, per quanto le mie deboli forze acconsentono, di far sì, che questo incomparabile giuoco non resti ulteriormente defraudato della propria luce; talchè ognuno possa apprenderlo con pari facilità che piacere dai primi elementi fino alle finezze più magistrali.

Più volte mi son trovato sull' atto di abbandonare l' impresa per le gravi difficoltà, che al mio sistema si paravano avan-

ti:

tì: mà profittando per una parte de' grati ozj di Villa, ed ascoltando per l' altra gli efficacissimi impulsi dell' *Anonimo Modenese* Autore del Libro su questa materia stampato nel 1750., di cui si parla nel Ragguaglio degli Scrittori, terminai l' Opera, e le accordai la pubblica luce, che non avrebbe giammai veduta, se l' antica di lui amicizia non avesse avuto appresso di me un forte possesso; e se in oltre non si fosse egli stesso graziosamente prestato ad arricchire le mie riflessioni, e scoperte d' altri suoi assaissimi lumi, i quali uniti alle finezze de' passati Scrittori, donassero all' Opera medesima una pienezza, ed un' aria di novità, che le promettesse il pubblico gradimento.

Divido pertanto la materia in tre parti; la prima delle quali è tutta teorica, trattando della natura del Giuoco, e della situazione, e del movimento de' Pezzi; del loro ordinario valore; de' vocaboli usitati, e più necessarj a sapersi; delle leggi risguardanti il Giuoco, e i Giuocatori; e finalmente propongo molte regole utilissime ad imprimere lo Studioso di buoni principj non meno pel ragionato maneggio de' Pezzi, che pel suo prudenziale contegno.

La seconda parte è tutta pratica, dimostrando i Giuochi più fecondi di stratagemmi, ed insieme più facili ad accadere. Mia mira è stata, che in questa parte spicchi il più fino delle insidie, che ordir si possano, senza però aver ommesso il modo di ribatterle perfettamente, ove si tentassero dall' Avversario; avendo tenuto il metodo più connesso, e più semplice per non confondere l' intelletto nell' apprendere, nè la memoria nel ritenere.

La terza, ed ultima parte è teorico-pratica, contenente i finimenti del Giuoco tanto per via di regole, quanto di opportune dimostrazioni; ove si decidono i giuochi vinti, e i giuochi patti sì necessarj, che regolari; soggiugnendosi in fine una Semicenturia d' altri finimenti straordinarj sotto l' usato titolo di *Partiti*, con essersi principalmente fatta scelta di quelli, che sieno di facile contingenza, ed abbraccino insieme qualche massima regolatrice per altre simili situazioni.

Niuno mi ricerchi dell' Inventore di questo impareggiabile Giuoco, dacchè gli Storici più accreditati furono così discordi. Chi ne dà il merito al Filosofo Serse, chi al Greco Principe Palamede, chi ai Fratelli Lido, e Tireno, chi agli Egizj, e chi finalmente agl' Indiani, come opina la Francese Enciclopedía. Cagione di tale incertezza si è la rimotissima antichità del medesimo Giuoco, che a parere di molti è quello stesso, che vien menzionato nel primo Libro dell' Odissea d' Omero, il quale vivea circa mille anni prima dell' umano riscatto.

eatto: ma poco importa ſe ſiamo ignari dell' origine, ove ſia-mo ammiratori del merito.

Un' Opera nata per accidente, creſciuta per genio, e reſa pubblica per compiacenza, qual è la preſente, come non ha coraggio d' implorare il Patrocinio d' alcun Mecenate, che coll' autorevole ſuo nome in fronte le concilj l' applauſo; così non le reſta, che di augurarſi in ogni tempo animi diſcreti, e bennati, i quali contro chi tentaſſe di lacerarla gentilmente facciano la ſua difeſa.

TA-

IL GIUOCO

INCOMPARABILE

DEGLI SCACCHI

PARTE PRIMA

DE' PRINCIPJ TEORICI

Dal primo fcioglimento de' Pezzi fino alla fine

DIVISA IN SEI CAPITOLI

COLL' AGGIUNTA

DI UN RAGGUAGLIO

DE' PRINCIPALI SCRITTORI

DEL GIUOCO.

PARTE PRIMA,

Che contiene i Principj teorici del Giuoco.

PARTE SECONDA,

In cui trattasi della Pratica divisa in cinque principali Aperture.

PARTE TERZA,

Dove trattasi de' Finimenti esposti tanto per via di Regole, quanto col mezzo di pratiche Dimostrazioni.

tor Francese, e d' altri Oltramontani obbligati a quell' unico arroccamento in forza di legge particolare di que' Paesi.

Cantone. Dicesi qualunque de' quattro angoli dello Sacchiere, ove i Rocchi vengono collocati in principio di giuoco.

Casa. Ciascun piccolo quadretto o bianco, o nero dello Scacchiere composto di 64. case: ognuna di esse prende il nome dal proprio Pezzo, e da questo pure lo prendono tutte le altre sette case di ciascheduna fila, che va a terminare all' altra parte opposta dello Scacchiere, in cui sono i Pezzi dell' Avversario; distinguendo le file per linea retta da un Pezzo all' altro della medesima qualità; così che per es. il cantone, dove è posto il Roc di Re appellasi la casa, o la prima casa del Roc. di Re; dicesi la seconda sua casa quella della sua Ped., che gli è davanti, e così successivamente fino all' ottava, che è quella del Roc. di Re contr., la quale suole anche per lo più dirsi casa del Roc. di Re contr. in vece di chiamarla ottava del proprio; siccome la sesta, o la settima del proprio Roc. suole anche dirsi terza, o seconda rispettivamente del Roc. di Re contr., e lo stesso dell' altre file. E però quando si dirà per es., che il N. giuochi l' Alf. di Re alla 5. del Cav. di Don., dovrassi intendere, che detto Alf. dee portarsi nella fila del Cav. di Don. alla 5. casa, la quale viene anche ad essere la 4. del Cav. di Don. contr., siccome incominciando a contare le case dalla prima inclusivamente di ciascun Cav. chiaramente si scorge; e così regolarsi dovranno i movimenti di ciascun Pezzo; avendo sempre in veduta per regolatrici dell' altre le prime case di que' Pezzi, che ne' giuochi verranno indicati.

Cavallo di Re. Dicesi quello, che ha la sua casa dalla parte del Re tra il Roc., e l' Alf., e così il Cav. di Don. è quello, che è dalla parte di essa Donna. Alcuni denominarono questo Pezzo *Cavaliere*, ed altri *Centauro*.

Fianchetto. E' un' apertura di giuoco, che così chiamasi, perchè in vece di cominciarsi con una delle due Ped. di mezzo, si comincia con una di fianco. Il *Cozio* intende quel giuoco, che ha il suo principio colla Ped. di un Alf. spinta due passi, distinguendolo perciò in *Fianchetto di Re*, e *di Don.* Altri lo chiamano quel giuoco, che si apre con una Ped. di Cav. un p., collocando poscia nella casa di essa Ped. l' Alf. di quel lato; e noi adattiamo la stessa denominazione ad entrambi, come vedrassi nella seconda Parte.

Gambitto. Così fu chiamato dagli Scrittori Napolitani, ma che propriamente dovrebbe appellarsi *Gambetto* dall' inciampo, che porge per far cadere il nemico. E' un' apertura assai feconda d' insidie, in cui possono cadere facilmente gl' incauti.

Altro

Altro diceſi *Gambitto di Re*, altro *di Donna*: il primo ſi fa col giuocare dopo le due Ped. di Re ſpinte due p., quella d' Alf. di Re q. va; il ſecondo dopo le due Ped. di Don. ſpinte anch' eſſe due p. quella d' Alf. di eſſa Don. q. va. Queſt' ultimo è men vivo dell' altro, ma ſi fa ſenza riſultanza di danno; laddove quello di Re laſcia ſempre il Gambittante inferiore d' una Ped., ſe il Difenſore ſaprà l' arte di conſervarne il vantaggio, come praticamente dimoſtrerò nelle due ultime aperture della ſeconda Parte; eſſendo veriſſimo per quello di Re, che

Gambitto a Giuocator farſi non lice.

Ganapierde. V. *Scaccomatto.*

Giuoco a monte. V. *Patto.*

Giuoco Piano. S' intende quello di giuocarſi da chi ha la mano nel primo tratto la Ped. di Re q. va, nel ſecondo il Cav. di Re alla 3. d' Alf., e nel terzo l' Alf. di Re alla 4. dell' altro; riſpondendo l Avverſario nel primo tratto colla Ped. di Re q. va, nel ſecondo col Cav. di Don. alla terza d' Alf., e nel terzo coll' Alf. di Re alla 4. dell' altro. Queſta è un' apertura aſſai feconda di ſottigliezze, e d' avvenimenti, che da pochi Giuocatori ſi comprendono nella loro piena eſtenſione, e di cui nella ſeconda Parte.

Gomito di Damiano, o ſia *Gambitto di eſſo*. Queſta è un' apertura propoſta dallo ſteſſo Autore, dove dopo le due Ped. di Re ſpinte due p., eſca chi ha la mano nel ſecondo ſuo tiro col Cav. di Re alla 3. d' Alf., riſpondendo l' altro colla Ped. d' Alf. di Re un p., nel che il primo prende la Ped. di Re col Cav. in viſta dello ſc. di Don. alla 5. del Roc. di Re, ſe l' altro piglia il Cav., formandoſi così giuoco vivo, ed elegante, come ſi vedrà in un cap. della ſeconda Parte.

Partito. Termine uſato da' Giuocatori ſignificante una combinazione ingegnoſa di Pezzi, o Pedone, di cui ſi dimoſtra, o ſi propone l' eſito, che le compete di ſua natura. Alcuni, come il *Carrera*, hanno chiamato i Partiti *Tratti poſticci*. Per chi voglia perfettamente apprendere il giuoco degli Scacchi, i Partiti ſono una parte eſſenzialiſſima, non eſſendovi coſa, che meglio poſſa ſervire al riſvegliamento della fantaſia, principalmente ne' Principianti; e ſiccome diceſi dell' Enigma, *che quanto oſcuro più, tanto è più bello*, così que' Partiti, che per la loro ſottilità ſono i più difficili a ſcioglierſi, rieſcono anche non ſolo i più dilettevoli, ma inſieme i più utili, acquiſtandoſi delle cognizioni opportuniſſime per pattare, o per vincere certi giuochi, i quali o appena ſembravano proſeguibili ſenza taccia di preſunzione, o pareva preſſo che impoſſibile a riſolverli vantaggioſamente entro il riſtretto impegnato numero di pochi tratti.

Una

Le otto Pedine, che chiamansi ancora Pedoni, o Fanti, si distribuiscono nelle otto case della seconda fila davanti a' proprj Pezzi, da' quali esse prendono il nome, dicendosi per es. Ped. di Roc., d' Alf., di Re ec. quella, che per linea retta sta davanti al Roc., all' Alf., al Re ec.

Le case occupate dagli otto Pezzi nel primo loro collocamento prendono il nome da ciascheduno di essi, dicendosi per es. casa del Roc. di Re, casa d' Alf. di Don. ec. Come poscia si chiamino le altre da principio non occupate, si spiegherà nel seguente Cap. alla parola *Casa*.

Finalmente per ciò che riguarda il movimento de' Pezzi, il Roc. va da tutte le parti dirittamente per quadro, fermandosi in quella casa, che gli torna più a comodo, giacchè può in un tratto andare da un capo all' altro dello Scacchiere, ove non sieno occupate le case intermedie.

L' Alfiere cammina sempre obliquamente sopra le case del colore medesimo, così che quello che è in casa bianca va sempre per le file delle case bianche, e l' Alf., che è in casa nera marcierà per le nere, non avendo neppur esso alcun numero limitato di case.

Il Cavallo ha il proprio movimento affatto differente, saltando anche sopra i *Pezzi* o proprj, o nemici obliquamente di bianco in nero, o di nero in bianco, col fare due case, una come Roc., ed altra come Alf., oppure la prima come Alf., e l' altra come Roc., così che per es. il Cav. di Don., che è alla propria casa può da questa saltare tanto alla seconda di essa Don., quanto alla terza d' Alf., o di Rocco.

La Donna ha il movimento del Roc., e dell' Alf., ma non quel del Cav.

Il Re non può fare che un solo passo dalla casa in cui è a quella che gli sta vicina, movendosi o come Roc., o come Alf., eccettuato il caso dell' arroccamento, di cui dirassi nel seguente Capitolo. Deesi però osservare, che un Re non può accostarsi all' altro Re, dovendo esservi per lo meno una casa di distanza tra l' uno, e l' altro, giacchè *Non bene conveniunt nec in una Sede morantur Majestas, & Amor*.

Le otto Pedone muovonsi sempre dirittamente come Rocco, non potendo però fare che un passo, e per privilegio due partendosi la prima volta dalla propria casa. Benchè però esse vadano dirittamente, feriscono, e prendono soltanto obbliquamente le Ped., o i Pezzi contrarj, così che per es. la Ped. di Re non può pigliare quel Pezzo, o Ped., che le sia davanti per quadro, cioè alla 3. di esso Re, ma bensì quello, o quella, che trovisi obliquamente alla 3. d' Alf. di Re, o di Don.

Avvi questa notabile differenza tra il movimento de' Pezzi, e quello delle Ped., che ove quelli hanno ancora il loro andamento retrogrado, queste non l' hanno, ma sempre s' inoltrano avanti fino all' ottava ed ultima casa, dove vestono ad elezione la qualità d' un Pezzo che manchi, come verrà dichiarato nel Capitolo delle Leggi.

Non avvi legge che obblighi a pigliare i Pezzi o li Pedoni, che sono sotto l' offesa fuori della necessità: la maniera di pigliarli è quella di porre il Pezzo, o il Ped. che piglia nella casa del Pezzo, o Ped. predato, levando questo dallo Scacchiere.

CAPITOLO SECONDO.

Sopra la spiegazione de' Vocaboli proprj di questo Giuoco.

Alfiere di Re. Dicesi quello, che è collocato dalla parte del Re presso allo stesso, siccome *Alf. di Don.* è quello, che ha la propria casa dalla parte di Don. a lato della medesima. Si suole anche chiamare, principalmente nella esposizion de' Partiti, in vece d' Alf. di Re, o di Don. *Alf. Bianco*, o *nero*, e ciò non dal proprio colore, ma da quello delle case, per le quali cammina. Alcuni hanno denominato questo Pezzo *Alfido*, ed altri *Delfino*.

Apertura. Per questa intendiamo il primo scioglimento de' Pezzi da una parte, e dall' altra col mezzo de' primi due, o tre tratti. Un tale scioglimento si riduce o a quei giuochi, che si appellano *Piani*, o agli altri, che da' Piani declinano, e dir si ponno *Straordinarj*, o finalmente ai *Gambitti di Re*, o *di Donna*, e che tutti si esporranno nella seconda Parte coll' ordine delle rispettive loro aperture.

Arroccamento. Ritiro del Re in una Rocca per maggiore di lui sicurezza, e si fa col movimento in un tratto solo del Re, e del Roc., i quali reciprocamente saltando, vengono a collocarsi in qualunque casa fra loro intermedia; ciò facendosi all' uso d' Italia dalla parte così di Re, che di Donna.

Arroccarsi alla Calabrista. Tale dicesi da *Gioachino Greco* Autor Calabrese, che non pratica altra maniera d' arroccarsi dalla parte del Re, se non quella di situare il Re medesimo in casa di Cav., ed il Roc. in casa d' Alf., e qualor s' arrocchi dalla parte di Donna colloca il Re in casa d' Alf., ed il Roc. in quella di essa Donna. Tale è pure l' uso del *Philidor* Au-

tor

Una sufficiente scelta di tali Partiti verrà proposta nella terza Parte.

Passar battaglia. Presso gli Spagnuoli, i Francesi, e i Britanni evvi una legge, che toglie alla Pedona non anche mossa la facoltà di fare due passi nel primo suo muoversi, quando questa debba passare per una casa guardata da Ped. nemica, che si trovi alla quinta, dall' offesa di cui ella sottraggasi, facendo due passi, il che dicesi *Passar battaglia*. Una tal legge non è da noi abbracciata, lasciandosi per tutta Italia una piena libertà alle Pedone di far sempre indistintamente due passi nel primo tratto.

Patto. S' intende qualunque giuoco, in cui niuno può mattare il Nemico. V. *Stallo*, *Tavola*, e il *Cap. quarto sopra le Leggi*. La differenza che passa fra il *Giuoco patto*, e il *Giuoco a monte* si è, che il primo dicesi Giuoco finito, ed il secondo porta l' obbligo di ricominciarlo ad ogni richiesta di uno de' Giuocatori.

Pedona in generale. Avendo ciascun Pezzo nella propria fila avanti di se una Ped., così che la seconda casa del Pezzo è la prima della Ped., questa prende da quello la propria denominazione, dicendosi Ped. di Re, di Don., di Roc. ec. quella, che è davanti al Re, alla Don., al Roc. ec., come pure dallo stesso suo Pezzo prende il numero delle case, talchè giuocandosi due p. una Ped. per es. quella di Re, non dicesi ch' essa Ped. sia alla 3. sua, ma bensì alla 4. d' esso Re, e così alla 5. spingendosi un altro passo.

Pedona doppiata, o incavalcata. Quella si è, che in occasione di qualche presa trovasi con altra sua compagna in una medesima fila.

Pedona passata. Si chiama quella, che nell' avanzarsi fino all' ultima casa non può avere contrasto da Ped. nemica, mancando all' Avversario tanto quella della medesima fila, quanto le due laterali.

Pezzo minore. S' intende l' Alf., ed il Cav., i quali vagliono meno degli altri, giacchè la Pedona propriamente non si denomina Pezzo.

Qualità. S' intende la maggioranza di forze, che tiene il Rocco sopra l' Alf., o il Cav., la quale valutasi per due Pedone.

Quanto va. Dicesi per qualunque Ped., la quale usando del proprio privilegio faccia due p. nel primo suo muoversi dalla sua casa.

Rocco di Re. Dicesi quello, la cui prima casa è il cantone dalla parte del Re; siccome *Rocco di Donna* è quello dell' altro

cantone dalla parte di essa Donna. Alcuni chiamano questo Pezzo *Rocchiere*, altri *Torre*, ed altri *Elefante*.

Scacchiere. E' quella Tavola scaccata; e quadra composta di 64. case, sopra cui giuocasi colle Figure, o sieno Pezzi del Giuoco, di che nel Cap. primo.

Scacco. Tratto di offesa fatta al Re da Pezzo, o Ped. nemico. Altro è *Semplice*, cioè quando il Re vien offeso da un solo Pezzo, o Ped., e dicesi anche *Scacco di scoperta*, se il Re vien offeso non dal Pezzo, che muovesi, ma da quello che si discopre. Altro poi dicesi *Scacco doppio*, o *Scacco di due*, ed è quando il Re in un tratto solo è offeso da due Pezzi nemici, cioè dal Pezzo, che muovesi, e da un altro scoperto. Lo Scacco semplice può ripararsi senza che il Re si muova, o colla presa del Pezzo offensore, o col coprire lo Scacco, quando non sia di Cav., che non ammette coperta, ma deesi o prendere il Cav. offensore, o ritirare il Re dall' offesa, come sempre deesi ritirare, se lo Scacco sia doppio. Può anche darsi lo Scacco di tre Pezzi, ma è caso rarissimo, che si lascia alla ricerca de' Metafisici.

Scaccomatto. Dal latino *Mactare*, è un offesa irreparabile contro il Re, la quale finisce il giuoco colla vittoria di chi l' eseguisce. Il più breve Scaccomatto, che possa darsi sul cominciare del giuoco è in due tratti soli, se l' Avversario sarà il primo a giuocare, ed ogni Studioso potrà da se rinvenirlo. Avvi una specie di Scaccomatto, che dicesi *Affogato*, e s' intende presso di Noi quel solo dato da un Cav. al Re nemico, il quale d' intorno a se abbia tutte le case occupate da' proprj Pezzi. Se ne darà l' esempio in due Partiti della terza Parte. Il *Salvio*, ed altri propongono un' altra maniera di vincere detta alla *Ganapierde*, quando cioè per una particolar convenzione contro la natura del giuoco uno s' impegna a costringere l' Avversario a dargli forzatamente lo Scaccomatto, facendo conseguentemente che vinca chi perde il giuoco. Nella Semicenturia se ne vedranno pure gli esempi.

Sottilità, o sia *Partito di Sottilità*. E' un fininento di giuoco, dove uno si obbliga di vincere sotto condizioni difficoltose, che ricercano maggior acume di quel che esigono le leggi ordinarie del giuoco: come sarebbe l' impegnarsi di eseguire lo Scaccomatto nella tal casa, o con un tal Pezzo, o senza poter prenderne alcun contr., e simili, come si vedrà ne' Partiti.

Stallo. Specie di giuoco patto, qualora chi dee movere ha il Re fuori di Scacco, ma non può giuocarlo, senza porlo in offesa, e nè meno tiene altro Pezzo, o Ped. da muovere, come se avesse il Re solo in un cantone, e l' Avversario avesse

la

la Don. alla 3. del Cav., o alla 2. d' Alf. corrispondente allo stesso cantone.

Tavola. Altra specie di giuoco patto, che si verifica pel sempre Scacco, quando cioè uno ha il proprio Re infestato da continui Scacchi dell' Avversario, senza che possa sottrarsene. Oltre la *Tavola*, e lo *Stallo*, addiviene ancora il giuoco patto in tre altre maniere. Prima: qualora le forze di una parte non bastino a riportar la vittoria sopra dell' altra. Seconda: qualor le Parti stanno amendue nella difesa, niuna trovando espediente di attaccare il Nemico. Terza: quando non si eseguisca lo Scaccomatto entro cinquanta colpi, come si spiegherà nel Cap. delle Leggi.

Tratto falso. E' di due specie, intendendosi quello, che si fa tanto contro le Leggi, quanto contro l' utilità del Giuocatore. Della prima specie sarebbe il muovere un Alf. a salto di Cav., l' arroccarsi dopo aver mosso il Re, ed altrettali, che *Salvio*, e *Carrera* chiamano *Ministratti*: della seconda sarebbe quello, che attira sopra il proprio giuoco qualche svantaggio. Quindi è, che chiamasi tratto falso anche quel primo, per cui si perde nel giuoco l' uguaglianza o di forze, o di situazione.

CAPITOLO TERZO.

Del valore ordinario de' Pezzi per fare i Cambi.

1. ALfiere, e Cavallo, chiamati Pezzi minori, possono reciprocamente cambiarsi, riputandosi di egual valore, come si noterà nel Cap. quinto, ove si osserveranno le differenti loro proprietà.

2. Un Alfiere, o un Cavallo vale più di tre Ped., ma però meno di quattro; onde rigorosamente non può perdersi per l' acquisto di tre Ped., quando non ne derivi al Nemico qualche altro svantaggio; come sarebbe il rimanere inferiore di situazione, o soggetto per molto tempo all' offesa; il non potersi più arroccare, o l' avere qualche Ped. raddoppiata, o disgiunta, pregiudizj, che praticamente vengono per se stessi a corrispondere al valore di mezza Pedona.

3. Due Pezzi minori per un Roc., e due Ped. si stimano ugual contratto: e siccome due Pezzi minori vengono a valutarsi per sette Ped., come si è fissato di sopra, ne viene che il valore del Roc. è di cinque Pedone.

4. Un Roc. non può darsi per un Pezzo minore, ed una Ped., valendo qualche cosa di più; ma per un Pezzo minore, e due

e due Ped., benchè non sia contratto perfettamente pari, considerando il valore intrinseco di ciascun Pezzo, pure praticamente da' Giuocatori stimasi cambio indifferente.

5. Si reputa pure contratto uguale quello della Don. per i due Roc., ed un Ped.

6. Così parimente quello dei due Rocchi per tre Pezzi minori.

Da questi pochi contratti supposti per dimostrare il valore assoluto non meno, che rispettivo di ciascun Pezzo, potrà ognuno venire in cognizione, e fissar massima del come, e quando debba determinarsi in qualunque altro cambio per non errare: avvertendo però di prevedere immancabilmente quale aspetto sarà per prendere il giuoco dopo il contratto; perocchè può facilmente succedere, che certi cambi, i quali considerati in se stessi pajono indifferenti, o ancor vantaggiosi, riescano poi fatali, attesa una critica situazione, che ne derivi; e per lo contrario certi altri, che hanno l' apparenza di perniciosi rapporto alla nuda valutazione de' Pezzi, ne ristorino il danno con usura mediante la favorevole costituzione. Quando poi debbano procurarsi i cambi, si veggano le avvertenze date nel Cap. quinto §. III. di questa Parte.

Sappiasi in fine, che quanto si è stabilito sopra il valore ordinario de' Pezzi per regolare i contratti, s' intende nel principio, e nel mezzo del giuoco; poichè le varie circostanze, e le stravaganze moltiplici verso la fine non lasciano luogo a regole universali, e sicure; comprovandosi anzi dall' esperienza, che alcuni Pezzi sulla fine diminuiscono le proprie forze, come la Don., e il Cav., ed altri l' aumentono, come il Roc., e il Pedone. Dal che ne viene, che in fine di giuoco un Cav., o un Alf. potrà cambiarsi con due sole Ped., la Don. con i due Roc., due Pezzi minori per un Roc., e così discorrendo. La ragione di tale diversità fondasi in ciò, che nella fine del giuoco trattandosi principalmente non più di rispingere la forza colla forza, come nel principio, e proseguimento, ma di chiudere, e mattare il Re nemico; perciò que' Pezzi più atti al bisogno presente sono preferibili ad altri di maggior valore nel combattere, e sbaragliare, ma di minore abilità per l' attuale vittoria; e quindi i due Cav. per es. da se soli incapaci a dare lo Scaccomatto al Re avversario, saranno in fine di giuoco da stimarsi meno di un Roc., il quale vince forzatamente contro il Re solo, benchè i due Cav. nella mischia di molti Pezzi sieno per combattere più valorosi del Rocco.

CA-

CAPITOLO QUARTO.

Delle Leggi del Giuoco.

LE Leggi del Giuoco furono principalmente introdotte dalla necessità di provvedere ai dispareri, che nascono fra Giuocatori. Le più importanti a sapersi, le più conformi alla retta ragione, e le più autenticate dall' autorità, e dalla consuetudine massimamente d' Italia sono le seguenti, cioè:

I. La sorte nel primo giuoco dà il diritto del primo tratto, il quale conservasi anche nei successivi giuochi fino alla vittoria dell' Avversario. Essa pure decide nel primo giuoco il colore de' Pezzi, sopra del quale però negli altri giuochi non entra la continuazione del possesso, come nel primo tratto; ma ciascuno ha diritto di servirsene alternativamente, cioè in un giuoco de' Pezzi neri, e nell' altro de' bianchi.

II. Qualunque Pedona nel primo suo muoversi può fare indifferentemente due case, passando ancora sotto l' offesa d' una Ped. nemica; non adottandosi in Italia la legge vigente altrove di non *passare battaglia*.

III. Una Ped. giunta all' ottava casa veste nell' atto stesso la qualità d' un Pezzo, che manchi. Che se niun Pezzo mancasse, il Giuocatore di essa terrà sospesa la sua denominazione fino a quel tratto, che immediatamente gli spettterà dopo la mancanza di qualche suo Pezzo: coll' avvertenza però di non chiedere un Alf. del colore del suo Compagno, perchè ciò implicherebbe colla natura del giuoco.

Sappiasi però, che la sola denominazione del nuovo Pezzo non succede in luogo di tratto; e però oltre la medesima dovrà compiersi il tiro col movimento o del Pezzo denominato, o di qualunque altro ad arbitrio.

IV. L' arroccamento si eseguisce in un tratto solo, e in qualunque casa tra Re e Roc. inclusivamente intermedia così dalla parte del Re, che da quella di Donna; libertà in Italia comunemente abbracciata, comunque in altri luoghi diversa sia l' osservanza, come si è notato nel Cap. de' Vocaboli.

V. Non è permesso l' arroccarsi: 1. Quando tra Re e Roc. siavi qualche Pezzo. 2. Se si fosse mosso il Re o il Roc., benchè ritornato fosse alla propria casa. 3. Passando il Re per casa offesa da Pezzo, o da Ped. contr. 4. Ponendo il Re, o il Roc. in casa, da cui offenda immediatamente nel tratto stesso Pezzo, o Ped. nemico. 5. Finalmente nell' atto di ricevere scacco dall' Avversario: che se il Re ricevendo sc. in vece di cambiar luogo, parasi colla coperta, o colla presa del Pezzo offen-

fensore, conserva tuttavia la libertà di arroccarsi in altro tratto. Chi però si arrocca, nol potendo, è tenuto a muovere la Torre toccata, o il Re a sua elezione.

VI. Non è lecito nell'atto di arroccarsi lo spingere alcun Ped., dovendosi ciò chiamare un abuso da poco tempo, e da pochi Giuocatori introdotto, che non conta per se nè alcuna legittima osservanza, nè l' autorità di alcun degno Maestro.

VII. Chi tocca un suo Pezzo, non dicendo *acconcio*, *accomodo*, o simile, dee muoverlo, purchè possa. Che se per errore toccasse un Pezzo, che non avesse casa aperta, o col quale fosse coperto il Re dallo sc., non dee obbligarsi nel primo caso a giuocare il Pezzo contro la natura del giuoco, e nè meno nel secondo a muovere nè Pezzo, nè Re, come alcuni pretesero con eccedente rigore. Così pure trattandosi di Pezzo rovesciato, o spostato, si potrà francamente rimettere senza precedente protesta

VIII. Chi tocca Pezzo avversario, che possa prendersi, resta obbligato a pigliarlo; e non potendo, può giuocar ciò che vuole.

IX. Chi dopo aver toccato un suo Pezzo, ne muove, o sol anche ne tocca un altro, è tenuto al movimento o dell' uno, o dell' altro ad elezione dell' Avversario.

X. Chi pone un suo Pezzo in una casa, quand' anche non avesse levata la mano, è tenuto ivi lasciarlo: che se lo giuocasse strascinandolo per la fila, potrà proseguire, ma non retrocedere.

XI. Chi tocca un suo Pezzo dicendo *Scacco*, è tenuto a darlo, purchè possa; e non potendo resta solo obbligato a muovere il Pezzo tocco. Chi però nell' atto stesso di dire *Scacco* colloca un suo Pezzo in una casa, da cui non è Scacco, o tocca un Pezzo avversario, pigliando il quale non risulti lo Scacco, è tenuto ciò non ostante a compiere il tratto già cominciato, dovendo prevalere il fatto alla voce. Che se uno dicesse *Scacco* senza toccare alcun Pezzo, resta tuttavia in libertà di far ciò che vuole.

XII. Chi giuoca un Pezzo, deve non le porti il suo corso, levata che abbia la mano, quando non fosse il Re, lo perde ad arbitrio dell' Avversario, il quale può in vece pretendere o che il Pezzo si giuochi come si dee, o che rimanga dove si trova, quando ciò sia compatibile nel proseguimento colla natura, e colle leggi del giuoco.

XIII. Chi offende il Re nemico, per legge di giuoco è obbligato ad enunciare lo Scacco; altrimenti il Giuocatore del Re offeso non è tenuto al riparo. Se però il primo dirà *Scacco*

to nel seguente suo colpo, ciascuno ripiglierà il suo ultimo tratto come falso, e il Re offeso dovrà ripararsi. Che se passati per l' una parte, e per l' altra due tiri, si trovasse tuttavia il Re in offesa, comune sarà l' azione del giuoco a monte, essendo comune, se non la malizia, almen l' errore, e la negligenza. Ognuno però s' intenderà decaduto dal suo diritto, quando siasi in qualche modo rimossa l' offesa, e riparato all' errore.

XIV. Comune sarà pure l' azione del giuoco a monte, qualora siasi incominciato il giuoco collo Scacchiere, e co' Pezzi mal posti, o con un Ped., o Pezzo di meno, che uno siasi dimenticato di collocare sul campo, o finalmente se i due Alfieri in proseguimento di giuoco si trovassero in case dello stesso colore, come di continua ripugnanza all' istituzione del giuoco.

XV. Qualunque diritto che in vigor delle leggi compete ad uno contro dell' altro, deesi allegare prima di muovere, altrimenti s' intenderà aver rinunziato; fuori del caso, che fossevi nel proseguimento qualche ripugnanza alla natura del giuoco, come si è stabilito nel numero precedente.

XVI. Chi fu indulgente nel rimettere all' Avversario qualche proprio diritto, che gli competeva in forza delle leggi, non può pretendere una pari corrispondenza, nè acquista l' azione per la reciproca.

XVII. Chi rimane col solo Re può pretendere il giuoco patto dopo il numero di cinquantà tratti, passati i quali l' Avversario offensore non ha più diritto di proseguire. Lo stesso s' intende in quei finimenti di giuoco, che per sentimento comune degli Scrittori hanno l' esito certo o di giuoco patto, o di giuoco vinto forzato, o regolare, quali sono gli enunziati nella terza Parte, e ne' quali chi pretende di vincere, passati 50. tiri prescrittigli dall' Avversario, perde il diritto di proseguire. Apparisce la ragionevolezza di questa legge, poichè si punisce la poca accortezza, e perizia di chi colla vittoria in pugno non sa prevalersi del suo vantaggio; dichiarasi il valore del Re, che da se solo, o con forze deboli ha saputo da tanti colpi schermirsi; e finalmente si previene la noja, che con insipido proseguimento di giuoco non a torto si recherebbe agli Spettatori.

XVIII. Per giuoco patto deesi intendere non tanto la Tavola, e lo Stallo, de' quali si è fatta la spiegazione nel Cap. secondo, ma qualunque altro giuoco, dove alcuno non può mattare il Nemico, non potendo chi rimane con qualche inutile superiorità di forze pretendere il giuoco *mezzo-vinto*, come osservano alcuni fuori d' Italia. Neppure adottiamo l' altro *mezzo-vinto*, che i Francesi ammettono, qualora si eseguisce

sce senza enunziare lo Scaccomatto da essi chiamato *Echec & mat avengle*, poichè non corre obbligo d' avvisare uno Scacco, che non può ripararsi.

XIX. Non è lecito ad alcun Giuocatore dopo il principio del giuoco ricorrere ad estranei ajuti, come a Libri, o Scritti anche suoi proprj, per illuminarsi, o risovvenirsi di qualche tratto, dovendo combattersi colla sola personale capacità. Molto meno sarà permesso il chiedere, e profittare del parere di chi che sia sopra alcun tratto nè suo, nè dell' Avversario; altrimenti nell' uno, e nell' altro capo il Giuocatore contrario potrà validamente protestare di non pagar la scommessa in caso di perdita. Che se un Astante non ricercato, e di moto proprio somministrasse qualche lume ad uno de' Giuocatori, come questi non è partecipe d'alcuna colpa, non dovrà nè meno soggiacere ad alcuna pena, e rimarrà perciò in libertà di fare qualunque tratto, benchè suggerito; restando solo al Giuocatore avversario salva la sua ragione contro il loquace per la refezione del danno. Il prescritto di sopra deesi intendere ove non accada di doversi interrompere il giuoco, e rimetterlo ad altro tempo per qualche ragionevol motivo; nel qual caso la legge non può, nè pretende di provvedere.

XX. L' esposte Leggi debbono intendersi; primo: ove non militi qualche particolar convenzione, o legittima consuetudine in contrario; mercecchè ogni Giuocatore è tenuto all' esatta osservanza de' patti, e dee pure uniformarsi al Paese, ove giuoca. Secondo: qualora si combatta del pari, e sulle regole ordinarie; poichè diverse leggi dovrebbero stabilirsi ai giuochi d' obbligazione, o di vantaggio, i quali da me si ommettono, come fuori della naturale istituzione del giuoco, e perciò inutili al Giuocatore, che io prendo in quest' Opera ad istruire.

CAPITOLO QUINTO.

Regole generali sopra la condotta del Giuoco dal primo scioglimento de' Pezzi fino alla fine.

§. I.

Sopra l' Apertura.

FAcciasi l' apertura del giuoco per la via più breve, ponendo in attività co' minori tratti il maggior numero di combattenti; ma però in guisa, che niuno sia all' altro d' intoppo senza de-

degno motivo, e che niuno possa infestarsi dall' Avversario senza suo sconcio, o perdimento di tempo. Chi sul principio avrà ben ordinato e disposto il proprio campo di battaglia si vedrà fiorir nelle mani gli attacchi, e potrà promettersi il più felice proseguimento.

Quindi non sarà lodevole di spingere nel primo tratto la Ped. di Re, o di Donna, molto meno qualunque altra un solo passo; rimanendo così troppo chiuso, e legato il proprio giuoco; e lasciando al nemico un più libero campo d' inoltrarsi, e disporre gli attacchi.

E però quando possa rispondersi nel primo tiro colla Ped. di Re due passi, senza metterla in preda, questa sarà la miglior giuocata di tutte, aprendosi vantaggiosamente due Pezzi, cioè la Don., e l' Alf. di Re; il che non si ottiene da verun' altra Ped.; e quando non possa così rispondersi, sarà bene il farlo colla Ped. di Don. q. va, essendo la migliore dopo quella del Re.

Alcuni ripongono il principale uffizio de' primi tratti nel vantaggioso collocamento delle Pedone, massimamente del centro; altri nell' indirizzo de' Pezzi a qualche prossima offesa contro del Re. Sempre che la qualità dell' apertura permetta questo secondo sistema, che tiensi ne' giuochi piani, ed altri simili, esso è tanto più preferibile all' altro, quanto più spedita presenta la strada della vittoria, ove il nemico declini dalla giusta difesa. Plausibili per altro sono ambi questi sistemi: il punto consiste nell' applicare il suo all' apertura che lo dimanda; anzi talora nel combinare le direzioni per l' uno, e per l' altro secondo l' invito che si riceve dai tratti dell' Avversario; la qual cognizione assai meglio da lunga pratica, che da' precetti si acquista.

Una delle precipue cognizioni sui primi colpi è quella della perdita, o del guadagno dei tempi, dai quali dipende ordinariamente il successo del giuoco. In quattro modi suole perdersi un tempo: 1. giuocando un Pezzo, che l' Avversario possa ribattere con un Pedone: 2. attaccandone uno, che il nemico avea destinato per altro luogo: 3. dando gli scacchi inutili: 4. facendo cambio, per cui un Pezzo contrario si sciolga, e si chiami in attività. Uno di simili tiri falsi arrischia il buon esito della partita; perchè dietro la perdita di un tempo ne viene, che l' Avversario o s' insinua nelle vostre trincee, o rende inabili i vostri Pezzi, o si avanza colle Ped. per modo, che in fine prevaleranno alle vostre. L' arte militare di questo giuoco consiste principalmente nel guadagno de' tempi.

§. II.

Sopra l' Offesa, e la Difesa.

E' vantaggio l' aver in mano l' offesa, sì perchè si dà legge al nemico, e si porta il timore sopra di lui, come perchè uno sbaglio dell' offensore non suole che privarlo dell' utile, quello del difendente gli apporta danno.

Prima d' intraprendere un' offesa continuabile per più tratti, avverta il Giuocatore di assicurare il suo campo da ogni repentino ingresso dell' Avversario, per non essere obbligato al richiamo de' proprj Pezzi, il che produce la perdita di molti tratti non senza dannevoli conseguenze. Che se l' impiegar qualche tiro per assicurare il suo giuoco, farà sfuggire l' opportunità dell' offesa, sarà ciò minor male, che l' esporsi al pericolo di soffrirla.

Il metodo per intraprendere, ed eseguire un' offesa, consiste nel prefiggersi un vantaggio, che si speri conseguibile per la combinazione del giuoco, o per la minore destrezza dell' Avversario; e nel preordinare i proprj Pezzi, e divertire i contrarj in guisa che al nemico resti occulto l' intento, o allora solo si manifesti che l' offesa non abbia riparo. Soprattutto chi è in possesso di bell' attacco cerchi di farlo scoppiare a tempo, senza precipitarlo intempestivamente, e senza differirlo un tratto di più, per non dar comodo al nemico di scoprirlo, e di ripararlo. I tratti di due mire sono regolarmente i più ingannevoli, poichè l' Avversario sovente si appaga di averne scoperta una sola senza indagare più oltre.

L' offesa contro del Re dee tenersi di vista preferibilmente ad ogni altra, prendendo le più industri misure, per accertare la felicità dell' assalto: il quale però non ha sempre lo scopo dell' immediata vittoria, ma per lo più di qualche altro guadagno riportabile dalla necessità, in cui entra il nemico di riparare lo Scaccomatto. Mancando poscia l' offesa contro del Re, che sia impenetrabile ne' suoi approcci, dovrà il Giuocatore dirigere per allora le sue mire contro i Pezzi; osservando, quale possa più facilmente sorprendersi o con opportuno raddoppiamento, se fosse in coperta, o coll' inseguimento delle Pedone, se potrà rinserrarsi, o coll' attacco bicipite, se due Pezzi indifesi potessero in un tratto solo colpirsi.

Due specie di vantaggio può produrre l' offesa; l' uno di forze, l' altro di situazione. Quanto è facile di conoscere il primo, che è numerico ed evidente, altrettanto è difficile il discernere, e valutare il secondo, che consiste o nell' attacco attua-

tuale, o nel debito postamento di Pezzi, e Pedone per acquistarlo. Questo vantaggio di situazione alle volte svanisce, alle volte si accresce fino a dar la vittoria; ma il giudicare della sua esistenza, o del suo valore dipende dal ben calcolare le conseguenze di molti tratti, che non sempre si apprendono con chiarezza. Quindi avendosi l' arbitrio di acquistare o l' uno, o l' altro di questi vantaggi, dovrà il Giuocatore dubbioso appigliarsi a quello di forze, se fosse ancora d' un sol Pedone, sì per essere chiaro e presente, come perchè in progresso tira seco ancor l' altro di situazione.

Qualora poi il Giuocatore sarà soggetto a difendersi, dovrà investigare intimamente la ragione del tratto nemico, per conoscerne tutte le mire, e prevenirne le conseguenze: e se gagliardo temesse l' attacco, dovrà troncarne presto i progressi o col cambio de' più operosi Pezzi nemici, o con un tratto di difesa insieme, e d' offesa, per cui si debiliti, o ribattuta ne resti la minacciata invasione: e allora solo potrà lasciare il corso all' offesa contraria, quando abbia preparato un tiro coperto, che la rivolga in danno dell' Offensore.

Quando l' Avversario viene all' attacco d' un vostro Pezzo, l' ultimo studio sia quel di fuggire, dovendosi prima cercare un' offesa contro di lui, e questa mancando, è meglio per lo più difenderlo, che coprirlo.

E' solito, che chi sacrifica un Pezzo sia l' aggressore per molti tratti, e chi lo guadagna debba difendersi, finchè succedano varj cambi, e massime delle Donne. Soffra dunque il difendente l' infestazione avversaria, anche angustiando, e scomponendo alcun poco il suo campo, giacchè finiti gli sforzi dell' inimico, questi perde il vigore, e con esso dovrà perdere il giuoco. Acconciamente disse *Curzio* della viva guerra nel lib. 8. *Temeritas, ubi primum impetum effudit, veluti quaedam animalia, amisso aculeo, torpet.*

Ove la natura, e costituzione del giuoco non somministri alcuna idea d' offesa, nè ponga in necessità di difesa (giacchè è contro le regole il far tratto indarno) dovrassi fare un tiro diretto a qualche utile scopo; come per es. sciogliere un Pezzo chiuso, o richiamarne un lontano, o arroccarsi, o al Re arroccato aprire un ritiro, come sarebbe lo spingere la Ped. di Roc. un p., il che però non è sempre bene, per ciò, che dirassi altrove; lo stesso è, dell' unire i proprj Ped., o procurare un cambio opportuno, oppure fare altri simili tratti, che sieno preservativi degl' insulti contrarj, o preliminari di qualche offesa contro il nemico.

Spesse volte anche addiviene di non poter eseguire una rego-

gola, senza mancare ad un' altra; nel qual caso dovrà osservarsi la più interessante nelle circostanze del giuoco. Comple assai volte raddoppiare un Ped. per aprire una fila, chiudersi un Pezzo, per acquistare il centro, soffrire un Cav. impegnato per conservare un Pezzo operoso, perdere l' arroccamento per ritenere l' attacco, e così d' altrettali pregiudizj, che restano compensati per altra parte.

Finalmente in qualunque siasi costituzione di giuoco abbiansi sempre presenti alla mente quelle regole, che dagli Autori diconsi prudenziali, le quali essendo recentemente esaurite dall' *Anonimo Modenese*, con una leggiadra non meno, che soda istruzione, saranno l' oggetto del seguente Capitolo.

§. III.

Sopra i Cambi.

E' Regola generale in ogni contratto di non eseguire i cambi sul vantaggio presente, ma sulla situazione, che ne rimane.

E' tiro di prudenza il venire al cambio de' Pezzi; 1. qualora trattisi di prevenire il nemico, o frastornarlo da qualche idea di preparata offesa: 2. se siasi inferiore di situazione, avendo per es. il proprio Re esposto, o i Pezzi intoppati, onde acquistar tempo a meglio ordinare il proprio campo: 3. quando siasi superiore di forze; provando allora il nemico un doppio indebolimento, uno, cioè, dalla mancanza del Pezzo cambiato, l' altro dalla minore attività de' Pezzi, che gli rimangono, i quali quanto sono minori di numero, tanto più facilmente restano oppressi da una forza maggiore.

Prima di risolvere il cambio fa duopo riflettere, che quantunque regolarmente sia bene di essere il primo a cambiare, obbligando così il nemico a un tratto per lo più necessario, quale si è la ripresa, ed acquistando il tratto dopo di essa; pure talvolta è bene di lasciar prima prendere all' altro, per potere, ripigliando, porre un Pezzo in azione, sdoppiare un Ped., aprire una fila, o avere altro vantaggio preveduto per tempo sulla costituzione del giuoco, che dopo il cambio si forma. E però per es. un Rocco guardato dal suo compagno qualora possa cambiarsi con un Rocco nemico similmente guardato, è meglio regolarmente che non prenda, ma venga preso, per ritenere il possesso della stessa fila nel ripigliare. Per l' eguaglianza de' cambi si ricorra al Capitolo terzo di questa Parte.

§. IV.

§. IV.

Sopra l' Arroccamento.

E' meglio arroccarsi per elezione, che per necessità di difesa; potendosi nel primo caso collocare il Roc. a portata di operare con più speditezza; e però non sarà mai errore l' arroccamento sollecito, col quale anche si assicura il Re dalle prime insidie tendenti a rimoverlo dalla propria casa. E' meglio regolarmente l' arroccarsi dalla parte del Re, poichè dall' altra i suoi Pezzi sono men pronti al soccorso, ed i nemici più arditi, e liberi per infestarlo.

Se però seguano da principio varj contratti, e principalmente delle Donne, molte volte è meglio mantenere il Re in campagna; perchè questi potrà più facilmente, e con maggiore prestezza accorrere, ed insinuarsi ove il bisogno lo chiami. Quale sia precisamente la miglior posizione del Re, e del Roc. non può definirsi; dipendendo dalle differenti relazioni col giuoco nemico, e dalle mire, che si formano del proprio appostamento. Per altro chi ha il primo tratto, stimo che possa ugualmente bene arroccarsi col Re in casa di Roc., e col Roc. in casa d' Alf., ovv. col Re in casa di Cav., e col Roc. in casa di Re, benchè questo secondo arroccamento non sia tanto fertile d' avvenimenti, e d' insidie, come lo è il primo, e come si vedrà praticamente a suo luogo. L' arroccamento poscia alla calabrista, cioè Re in casa di Cav., e Roc. in casa d' Alf. non è plausibile in chi sortì il primo tratto, per essere unicamente diffensivo.

Così prima, che dopo di essersi arroccato è lodevole il mantenere nelle loro case le due Ped. di Roc., e Cav., che coprono, o coprir debbono il Re trasportato, per conservarsi la libertà di spignere o l' una, o l' altra in qualunque assalto, che contro il Re si dirigesse: e benchè questo precetto sia antico al pari di *Damiano*, e di *Lopez*, che furono i primi a lasciarcelo; pure molti de' nostri Giuocatori superficiali non l' hanno per anche adottato; poichè muovono quasi sempre ne' primi tratti la Ped. di Roc. un p., credendo di riportar due vantaggi; l' uno d' impedire a certi Pezzi contrarj l' avanzamento; l' altro di preparare al proprio Re una ritirata; nè s' accorgono di un doppio pregiudizio, che lor ne deriva; il primo di ommettere un tiro, che servir potrebbe di migliore progresso al loro giuoco; il secondo di dare anzi al proprio Re una men sicura difesa per le più accertate misure, che può prendere l' Avversario dipendentemente dal già mosso Pedone. Non ne-

negasi qualche incontro, in cui sia giovevole il recedere da questo precetto; ma l' eccezione di una regola appunto serve per riconoscerla, e confermarla.

§. V.

Sopra il Re.

NOn è l' arroccamento la sola cura, che debba aversi pel Re. Quanto è interessante in ogni tempo la sua sicurezza, altrettanto impegnata, e vigilante convien che sia l' attenzione sopra di lui. In qualunque situazione si trovi, sarà buona regola di non allontanare da esso per più tratti la sua Donna, che i Giuocatori inesperti mandano alcune volte all' acquisto d' una Ped., o anche d' un Rocco; ma non potendo speditamente restituirla all' ajuto del Re, trovano poi pernicioso il guadagno. Dove manchi la Donna, o dove da se sola non basti, dovranno supplire altri Pezzi, che stiano alla guardia delle case circonvicine per impedire, o rendere infruttuosi gli Scacchi. Circa questi sono osservabili quei di Cav., che non si coprono: e per gli altri che ammettono la coperta, suol essere più espediente di farla con Pezzi, che feriscano l' offensore; giacchè non restano impegnati, nè soggetti a raddoppiamento d' offesa; ma sopra tutti sono da temersi gli Scacchi doppj, che sforzano sempre al movimento del Re. Ove però lo Scacco non venga minacciato se non col Pezzo da discoprirsi, è regola d' investire lo stesso Pezzo, per difendersi colla presa.

Contro il Re nemico non debbono eseguirsi tutti gli Scacchi, che si presentano, i quali anzi possono dargli occasione che si ricoveri, o si fortifichi meglio; ma quelli solo debbono darsi, che sono proficui, o perchè gli levino il comodo d' arroccarsi, o perchè coprendosi, lasci un Pezzo indifeso, o abbandoni un attacco; o soffra un cambio ineguale; oppur anche per oggetto della propria miglior situazione, come di guadagnare un tratto, d' inoltrare, o di sciogliere un Pezzo, o di accorrere a qualche necessaria difesa. Soprattutto trovandosi il Re avversario in campagna, fa d' uopo stringerlo con gli Scacchi più operosi, che lo sforzino ad esternarsi vie più; giacchè oltrepassando le file delle sue Ped., quando tre Pezzi possano infestarlo, raro sarà il caso, che non soccomba al matto.

Ma quanto è pericoloso l' avere il Re esposto fra molti Pezzi, altrettanto lo è il dimenticarselo a casa in fine di giuoco, dove la battaglia sia ridotta fra le Pedone. Allora non debbono servire più di frontiera al loro Re; ma è anzi di regola

che

che questi preceda alle medesime, e faccia loro da Condottiere, per garantirle dal Re nemico, per impedire l' avanzamento delle contrarie, e per far succedere i cambi, che gli producano vantaggiosa la situazione delle altre. Oltrechè in fine di giuoco il Re fa le veci così ad offesa, come a difesa d' un valoroso Uffiziale, ed opera poco meno d' un Rocco.

§. VI.

Sopra la Donna.

LA Donna, che è l' Achille di questa guerra, merita bene, che il Giuocatore abbia la più intima conoscenza del suo valore. Ella presta una difesa valida, continua, ed estesa a tutto il proprio campo per la prontezza di accorrere dovunque l' uopo la chiami: tale attività deriva, siccome è chiaro, dall' avere la Donna il movimento come Roc., ed anche come Alf. del colore di quella casa, ove la stessa di mano in mano si trova; le quali forze la rendono ancor superiore a Roc., ed Alf., giacchè *Virtus unita fortior*.

Da ciò si deduce, non esser lodevole di fissarla alla guardia d' un Pezzo, o Ped., che abbia altro scampo, e nemmeno di allontanarla per un picciol guadagno dal corpo delle sue truppe, le quali senza la poderosa di lei assistenza potrebbero restare esposte a qualche fatale invasione.

Colla sua attività si distingue in ogni maniera d' attacchi, e massime di doppia mira: e però essendosi nell' apertura del giuoco indirizzati i Pezzi all' offesa del Re, per lo più ella succede a dar loro l' opportuno rinforzo, per rendere fruttuoso l' assalto, come accade sovente coll' ingresso nella 5. sua, o 5. del Roc. di Re, o nella 3. del suo Cav., o 4. del suo Roc., il che si vedrà principalmente nel giuoco piano.

Benchè in qualche particolar situazione possa la Donna restare da' Pezzi nemici inviluppata in maniera, che non abbia più scampo, e perciò debba perdersi; pure per essere di tanto valore, rare volte si dà per vinta, quand'anche sembri racchiusa: poichè abbisognando al nemico l' uso di molti Pezzi, parte ad offesa di quella, e parte a difesa de' proprj, e segnatamente del Re; trova essa Donna il mezzo di chiamare a se alcun Pezzo, che venga a liberarla, o a far costar cara al nemico la ricercata di lei prigionía.

Verso il fine della battaglia obbliga l' Avversario, che sia privo della sua Donna, benchè superiore di forze, a porsi nella più stretta difesa, col situare i Rocchi, ed i Cavalli in recipro-

ca guardia; e non avendo gli Alfieri questo scambievole ajuto, dovranno procacciarlo dalle Pedone, o dalla vicinanza al proprio Re; il quale spesse volte resta soggetto alla tavola del sempre Scacco, per cui la Donna è sommamente operosa.

Dopo aver riportati al suo campo i maggiori vantaggi, non ricusa in fine di dargli l' ultimo col generoso sagrifizio di se medesima, che tante volte è l' unico mezzo di acquistare una plausibile sorprendente vittoria, come ognuno potrà riscontrare tanto nelle aperture, che ne' partiti.

§. VII.

Sopra le Torri.

IL Rocco essendo più valoroso, che ardito, non dee sul principio esporsi a battaglia, dove fra la mischia nemica degli Alf., Cav., e Ped. resterebbe facilmente preso, o almen rinserrato.

Sarà però bene, che ambe le Torri acquistino il più presto possibile la comunicazione fra loro; e facendosi nel giuoco una fila aperta, è ordinariamente vantaggio l' esserne il primo occupante.

Sulla fine del giuoco aumenta così la propria forza, che talvolta patta contro la Don., ed è mirabile per la tavola, come si noterà nella terza Parte, che tratta de' Finimenti.

Deesi impedire, per quanto è possibile, il raddoppiamento delle Torri contrarie, non solo contro i Pezzi impegnati in coperta del Re, o della Don., ma ancora quando vi è uno squarcio, o rottura nel giuoco; onde in tal caso è bene di cercare il cambio di qualcuno di detti Rocchi.

Giova pure avvertire di non lasciarsi chiudere il proprio Rocco in fine di giuoco, all' occasione di volere con esso impedire l' avanzamento della Ped. di Roc. contr. ponendosi nella seconda sua, o nella propria casa contro il Ped. giunto alla *6.*, o *7.* sua: poichè se il nemico oltre il detto Ped. avrà un Alf., potrà con esso chiudere il Roc., mettendosi nella *7.* casa del Cav., oppure nella casa del Cav. contr. guardato dal suo Pedone.

§. VIII.

§. VIII.

Sopra gli Alfieri.

LA miglior posizione degli Alfieri in principio di giuoco, e massime dell' Alf. di Re, si è nella 4 casa del suo compagno, dove opera negli attacchi mirabilmente. Quindi sarà bene di opporre all' Alf. di Re contr. il proprio Alf. di Don. nella 3. del Re, anche a costo di raddoppiare un Ped., e sarà bene altresì di cambiarlo o con questo, o con altro Pezzo presentandosi l' occasione. Non potendo eseguirsi il collocamento degli Alf., ove sopra, la miglior posizione rimane loro nella 3. casa di Re, e di Donna; giacchè non le sole Pedone, ma anche i Pezzi sono regolarmente più attivi verso il centro, che verso i lati.

Si osservi per regola generale, che quando si è forte in Pedone, è lodevole il porre in cambio gli Alf. dell'Avversario, per essere più atti delle Torri a fermare il corso delle Ped. medesime.

Quando si ha l' Alf. bianco, bisogna ordinar la Ped. sopra le case nere; potendo così l' Alf. servire a scacciare il Re, o altri Pezzi, che vogliono entrare per mezzo di esse. Pochi Giuocatori fanno questa osservazione, che è assai vantaggiosa.

Quantunque gli Alf., e i Cav. niente differiscano nel loro valore; qualche differenza però talvolta cagionasi dalla condizione del giuoco, o dall' affezione de' Giuocatori, o da migliore destrezza nel maneggiare più l' uno, che l' altro. Ma perchè alcuni vogliono, che il Cav. sia migliore, ed altri l' Alf., non dispiacerà d' osservare nel presente paragrafo le qualità dell' Alf., per cui sembra più degno del Cav., e nel seguente le qualità del Cav., per le quali pare superiore all' Alf., e però

1. L' Alf. percuote più da lungi, che non fa il Cav.

2. Ambi gli Alf. uniti al Re danno il matto al Re solo; non così ambi i Cavalli.

3. I due Alf. serrano la strada a somiglianza del Roc., ond' è impedita l' entrata al Re nemico, nel che mancano i Cavalli.

4. La Don. vince più facilmente, e più spesso contro i due Cav., che contro i due Alfieri.

5. Un Alf., ed un Ped. unito guardansi reciprocamente: tale possanza non trovasi nel Cavallo.

6. L' Alf. nel coprire il suo Re da traverso, quando è stato percosso dallo Sc., difende, ed offende: ciò non si dona al Cavallo.

7. L' Alf. in compagnia del Roc. vince regolarmente il giuoco contro il Roc., al che non arriva il Cav.

8. Il Re contr. non può investire l' Alf. e prenderlo, come può inseguire, e prendere il Cav., che trovisi in certe case.

9. L' Alf. può tener sequestrato il Cav., e vietargli l' uscita, fino a tanto che arrivi il Re, o altro Pezzo, che lo guadagni, come se il Cav. fosse in qualunque casa delle ultime dello Scacchiere, e l' Alf. si ponesse nella 4. casa per linea retta inclusivamente distante da quella, dov' è il Cavallo: al che non giova il Cav. contro l' Alf.

10. Collo scoprire l' Alf. si può dare Scacco di due; al che è impotente il Cav.

11. L' Alf. patta molte volte contro Roc., e Ped., non così il Cavallo.

12. Finalmente il Ped. del Roc. talora può giugnere a farsi Don. contro il Cav., ma non già contro l' Alfiere. Così pure altre prerogative possono ritrovarsi nell' Alf., che si scoprono all' occasione de' giuochi.

§. IX.

Sopra i Cavalli.

LE qualità del Cav., per le quali sembra superiore all' Alf. sono le seguenti; cioè:

1. Il Cav. in compagnia del Ped. di Roc. vince regolarmente contro il Re solo; il che non può far quell' Alf., che non ferisce l' ultima casa, o cantone, ove aspira di farsi Don. il detto Pedone.

2. Allo Scacco del Cav. non vi è coperta, che è gran riparo del Re; come vi può essere allo Scacco d' Alfiere.

3. Il Re percosso da Scacco di Don. tre case inclusivamente distante per linea retta, coprendosi col Cav. non può avere un nuovo Scacco da quella nel tratto seguente; il che non può fare l' Alfiere.

4. Il Cav. ora trovasi in casa bianca, ora in casa nera, che è gran vantaggio per inseguire, o prendere i Pedoni, o per altre utilità; il che non è permesso all' Alf., onde è, che l' Alf. è padrone della sola metà dello Scacchiere; cioè de' quadretti del suo colore; laddove il Cav. percorre tutte le case; anzi può farlo senza ritoccarne veruna in soli salti 64., come vedesi dalle tre elegantissime tavolette dimostrative portate dal Sig. Jacopo Ozanam Francese nelle sue Ricreazioni matematiche, e registrate in fine del presente Capitolo; il che dimostra la perfetta pro-

por-

porzione, che ha il salto tuttocchè obliquo del Cav. sopra un quadrato.

5. Il Cav. salta sopra qualunque Pezzo, o Ped., preminenza ad ogni altro Pezzo negata.

6. Il Cav. in molte case può offendere otto Pezzi: tanta forza non vedesi nell' Alfiere.

7. Ambi i Cavalli si guardano con difesa reciproca, il che manca agli Alfieri.

8. Ne' giuochi intricati il Cav. entra, e rompe il campo nemico con miglior opra, che non fa l' Alfiere.

9. Il salto del Cav. è tale, che non può aversi con altro Pezzo: ove il moto dell' Alf. può aversi dal Re, dalla Don., e dalla Ped., quando dà sc., o prende.

10. Il Cav. può da se solo dare lo *Scaccomatto affogato*; il che non può l' Alf., o altro Pezzo.

11. Finalmente chi ha un Cav. sostenuto da due Ped., come per es. dalla Ped. d' Alf. di Re, e di Don., alle 4., ed il Cav. alla 5. di Re, senza che alcuna Ped. contr. possa offenderlo, vale almeno quanto un Roc., perchè incomoda talmente il nemico, che sarà esso obbligato il primo a cambiarlo: nel qual caso unendosi le stesse Ped., e divenendone una passata, dovrà probabilmente far costare all' altro un Pezzo per impedirle dal far Donna. Possono ancora ritrovarsi altre buone parti nel Cav., che si conoscono colla pratica del giuoco.

§. X.

Sopra le Pedone.

E' così necessario il custodire ben regolate le proprie Pedone, che una soltanto, che perdasi senza compensazione, anche nei primi tratti, basta benissimo a rendere il giuoco di sua natura perduto; come ne sono rimasti convinti sullo Scacchiere varj increduli Giuocatori.

Affinchè però il giuoco possa dirsi di sua natura vinto pel vantaggio d' una Ped., bisogna non solo, che questo vantaggio sia intiero, e non diminuito da circostanze di situazione, ma in oltre che sia di una Ped. in natura, e non già incorporata nel valore di qualche Pezzo; come sarebbe in chi avesse due Pezzi minori a confronto di un Rocco nemico; non potendo una Ped. incorporata regolarmente aumentare la propria forza nella misura, che fa la Ped. effettiva: anzi abbiamo la regola, che *ne' Finimenti di giuoco senza Pedone un Pezzo minore di più non basta a dar la vittoria*; laddove se in luogo di detto Pezzo si aves-

avessero tre Pedone, o anche due solamente, il giuoco si vincerà, salvo le specialità de' Partiti.

Pertanto il primo pensiere, che aver dee un Giuocatore, si è quello di ben giuocar le Pedone, che formano i primi attacchi, e le prime difese; dalla cui buona, o cattiva disposizione dipende ordinariamente la vincita, o la perdita del giuoco; talchè il *Philidor* le chiama *l' anima degli Scacchi*.

Se si avranno le Ped. di Re, e di Don. alle 4. case, non è bene regolarmente spignerne alcuna, a meno che l' Avversario non obblighi al cambio, o all' avanzamento del Ped. investito; poichè ivi collocate impediscono molto i Pezzi contrarj dall' insinuarsi nel giuoco. Questa regola può servire egualmente per tutti i Pedoni così situati.

Le stesse Ped. di Re, e di Don. sono le più valorose; perchè, occupando il centro, impediscono meglio l' attacco de' Pezzi nemici; e però alle Pedone del centro è bene l' unirvene delle altre, qualor si possa.

Sulle Pedone degli Alfieri alcuni danno per regola di giuocarle due passi, prima del Cav. alla 3. d' Alf., per non renderle inoperose: ma rare volte può mettersi in pratica, o per non differire l' uscita del Cav., o per doversi spingere un solo p. la Ped. d' Alf. di Don., o per altri degni motivi: e però in vece di suggerire quest' avvertenza per una regola, si lascia al discernimento dello Studioso il conoscere i casi di praticarla.

Per regola generale non deesi così facilmente determinare di spignere le Pedone dell' ala dritta, o sinistra, prima che il Re avv. siasi arroccato; perchè probabilmente egli si ritirerà dalla parte delle Pedone meno avanzate, e conseguentemente meno in istato di nuocere.

Una Ped. raddopp. quando è attorniata da un gruppo di tre, o quattro non può dirsi svantaggiosa.

Il peggior doppiamento di Ped. è quello, che succede in fila di Rocco, sì perchè la doppiata diviene mezza Pedona per la qualità della fila, come perchè amendue perdono il reciproco appoggio; e però non arrivano al valore d' un' intiera Pedona. Per lo contrario il doppiamento della Ped. di Roc. in fila di Cav. regolarmente non nuoce.

Una Ped. separata dalle sue compagne difficilmente può far fortuna.

Una Ped. passata, che non può essere fermata dall' Avversario, che con i Pezzi, può facilmente costargliene uno, per impedirla dal farsi Don., dicendo il Vescovo *Vida*, che a tali sciolte Pedone

adi-

. . . . *addidit alas*

Gloria præpetibus plantis, & plurima merces.

Le Pedone troppo avanzate regolarmente si contano per perdute: ond' è che due Pedone alle 4. hanno sovente più valore, che alle 6., perchè essendo così lontane dal corpo dell' Armata, possono paragonarsi alla sentinelle morte.

In fine avverta chi ha un Ped. di meno, di non far cambio di tutti i quattro Pezzi minori, ma ne conservi almen uno, per poterlo sacrificare nella Ped., che restasse di più al nemico; e così più facilmente avrà il patto.

Tavole citate di sopra al §. IX.

I. De M. de Montmort.

1	38	31	44	3	46	29	42
32	35	2	39	30	43	4	47
37	8	33	26	45	6	41	28
34	25	36	7	40	27	48	5
9	60	17	56	11	52	19	50
24	57	10	63	18	49	12	53
6	16	59	22	55	14	51	20
58	23	62	15	64	21	54	13

II.

II. De M. de Moivre Inglese.

34	49	22	11	36	39	24	1
21	10	35	50	23	12	37	40
48	33	62	57	38	25	2	13
9	20	51	54	63	60	41	26
32	47	58	61	56	53	14	3
19	8	55	52	59	64	27	42
46	31	6	17	44	29	4	15
7	18	45	30	5	16	43	28

III. De M. de Majran.

40	9	26	53	42	7	64	29
25	52	41	8	27	30	43	6
10	39	24	57	54	63	28	31
23	56	51	60	1	44	5	62
50	11	38	55	58	61	32	45
37	22	59	48	19	2	15	4
12	49	20	35	14	17	46	33
21	36	13	18	47	34	3	16

CA-

CAPITOLO SESTO.

De' Precetti Prudenziali.

1 NOn si accinga il Giuocatore a questa battaglia, che a mente tranquilla, e raccolta, poichè impaziente, o distratto per un sol colpo corre rischio di perdere il frutto di tutti gli altri. Quindi la parte fisica ancora dovrà essere nel suo miglior equilibrio: e giacchè l' uomo non è sempre uguale, sappia conoscere il suo giorno.

2. La grandezza del quadro, e la forma de' Pezzi non sia molto dissimile dall' usato, poichè altrimenti non possederà il Giuocatore l' intima attualità delle forze, farà i tiri superficiali, e sarà soggetto alle svifte. Anche l' uso de' bianchi, o neri massime per la situazione del Re, che gli uni presentano a destra, gli altri a sinistra, conferisce ad internarsi con giusto calcolo nelle conseguenze de' tratti: onde dovrà lo Studioso o avvezzarsi all' indifferenza, o almeno porsi in possesso d' alcune aperture sul colore men familiare, per assicurarsi della giustezza de' primi colpi, che sovente son decisivi. Parimente dovrà contenersi sul rigor delle *Leggi*, non ostante qualunque indulgente Avversario; mercecchè ne' casi di dover osservarlo l' abito opposto gli renderà la mano corriva, e i suoi tiri saranno prima fatti, che risoluti.

3. Sul principio della battaglia farà lodevole di tentare un' apertura già preparata, in cui possediamo a fondo la sequela de' tratti più insidiosi, e più giusti; sì perchè l' Avversario coll' attuale veduta non può giugnere alle nozioni, che noi abbiamo da precedente disamina, come perchè ricorrendosi più alla memoria, che al raziocinio, meno si affatica la mente, e più vigorosa ed abile si conserva al proseguimento. Queste studiate aperture saranno come la carta geografica, che presenta le strade, e le distanze, e mostra gl' intoppi, e i pericoli tanto meglio evitabili, quanto più preveduti. Su questi tratti di memoria alcuni soggiungono, che debba eseguirli una franca celerità, o per essere più atta ad imporre, o perchè invita il nemico a seguirla.

4. Compagni del buon Giuocatore sieno il coraggio da un lato, e la diffidenza dall' altro; il primo per non avvilirsi, la seconda per non essere soverchiamente animoso. Il troppo timido è sterile negli attacchi, trova gl' inciampi dove non sono, si perde in difese superflue, e curando ogni piccolo male, spesse volte lo esacerba, ed accresce.

Ca-

Curando fieri quædam majora videmus
Vulnera, quæ melius non tetigisse foret. = Ovid. =

Il troppo ardito crede facilmente ciocchè desidera, si compiace dei pericoli per la gloria di superarli, non misura l'assalto colla resistenza nemica, e dopo il piacere di essere stato aggressore per varj tratti, infin del conto rimane inferiore, e soccombe. A ben contenersi, non sarà inutile la massima del celebre *Baldassare Graziano* nel suo Uomo di Corte, d'intraprendere le cose difficili come facili, e le facili come difficili, per evitare il timor nelle prime, e la troppa fidanza nelle seconde.

5. Ma poichè non potrà il Giuocatore diffidar di se stesso con Avversario di più lieve armatura, si assicuri almeno di valutarlo adeguatamente; mercecchè regolandosi con disistima sopra di lui, può di leggieri fidarsi troppo, e così prendere l'affare all'infretta, o ascoltare il prurito di qualche generosa eleganza sulla veduta di rinfrancarsi, ma vanno poscia deluse queste lusinghe, e non trova più il destro di ricattare il perduto. Ritenga dunque per massima, di scemare a se medesimo un grado di stima, e donarlo al nemico, per risolvere con giusta misura i suoi colpi: col che verrà pure a moderare l'avidità di voler sopravvincerlo, che è sempre pericolosa, producendo l'impazienza, ed il precipitato giudizio. Ma è così difficile a certuni l'osservare il precetto della giusta stima dell'inimico inferiore, che hanno persin bisogno (ch'il crederebbe?) d'ingannare se stessi, col supporre alla propria immaginazione altro più forte competitore.

6. Gioverà assaissimo il tenersi in esercizio di giuoco, poichè conserva la mente svegliata, e disposta a quell'arco teso, che qui si richiede incessantemente; volendosi per altro, che lo stesso esercizio sia temperato e discreto; per non esporsi a stanchezza, e perchè il troppo diminuisce il piacere, e fa languire la gara. Avverta però lo Studioso, che quanto gli sarà proficuo l'eleggere competitori di lui più saputi, e massime di vario umore, e sistema; altrettanto gli sarà svantaggioso il battersi spesso con Avversario inferiore: imperocchè manca lo stimolo all'acume dell'intelletto, e si forma l'abito alla negligenza, o all'azzardo, che difficilmente poi si corregge; insegnando l'esperienza, essere minor male il niun esercizio, che l'averlo con chi non esige l'estimazione. Che se a tale Avversario accordar volesse un vantaggio, astengasi dal dargli Pezzi, o Pedoni, per non deviare dai tratti già stabiliti per li migliori nelle aperture de' giuochi; ma gli permetta piuttosto di correggere un dato numero di colpi mal avvertiti, o di prendersi il primo tratto, o di contare il patto per vinto; col che potrà ritenere inva-

variabilmente le prime uſcite, e non ſarà obbligato a ſcanſare con un nemico le moſſe adottate con l' altro.

7. Sarà eſpediente l' aver contezza non meno del temperamento, che dell' uſo del proprio competitore. Riſpetto al primo, ſe ſia fervido, o freddo, per ribatterlo coll' veſtire il carattere oppoſto; giacchè le menti di ſoverchiante calore ſi fiaccano ſotto i giuochi duri e ferrati, e le pacifiche ſoglion ſorprenderſi colle vivacità. Riſpetto all' uſo, per tirarlo nelle aperture meno a lui famigliari, per ritorcergli in danno le ſue con impenſate ſortite, per cambiargli i Pezzi, che volentieri conſerva, e per applicare gli ſtratagemmi al ſuo debole, anche temporeggiando opportunamente ſull' aſpettativa d' un tratto a lui prediletto.

8. Quindi due prudenti rifleſſioni per noi ſi raccolgono. La prima, di non praticare con troppa frequenza la ſteſſa apertura, o difeſa; ma variare l' una e l' altra ſovente, per non dar luogo al nemico di attenderci al varco con qualche preordinata macchinazione. E' facile colpir quell' augello che vola dritto, non quello che rompe ſpeſſo il ſuo corſo. La ſeconda, di non avere parzialità per certi Pezzi, e nè pur per la Donna, che alcuni ſottraggono ſempre dal cambio, per non privare il giuoco di *quello* ſpirito, che vi ſparge un Guerriero sì valoroſo. Queſta parzialità ſuggeriſce appunto all' Avverſario di provocarci al contratto di eſſa, o per combattere il noſtro genio, o per guadagnare un tempo nel noſtro ritiro, che ſpeſſo gli baſta per acquiſtare un avanzamento, o un attacco: e però preſcindendo da circoſtanze, che richiedano la conſervazione d' un Pezzo ſoſtenitore di qualche intrapreſa, ſi adotti per regola l' indifferenza de' cambi eguali.

9. Che ſe l' incontro ci preſenterà un incognito Competitore, ſovvengaci, che l' immaginazione aggrandiſce gli oggetti non conoſciuti; donde naſce un timore ugualmente pernicioſo, che mal fondato, contro cui dobbiamo appunto premunirci coll' avvertenza di queſt' inganno; guardandoci però dalle obbliganti eſpreſſioni, colle quali affettano alcuni la pochezza de' proprj lumi, giacchè ſotto la cappa dell' umiltà potrebbero coprire un animo di ſorpreſa. Chi foſſe troppo credulo, vada a combattere colla celebre Statua di Vienna, che giuoca ſenza parlare, e ſarà immune dall' eſſere luſingato. Io porto opinione, che foſſe immune ancora dal perdere, ſe tratto per tratto non veniſſe regolata e diretta da un Giuocatore; altrimenti l' Arteſice non verrebbe da meno d' un nuovo Prometeo, che aveſſe rapito il fuoco celeſte per animar delle Statue.

10. E poichè da nuovo Giuocatore talora ſortono anche

nuove aperture, le cui insidie essendo implicate, non possono analizzarsi sul campo; perciò dovremo in tal caso fortemente attaccarci ai generali principj del pronto scioglimento de' *Pezzi*, del preventivo acquisto del centro, del sollecito arroccamento, e di tutti i possibili cambi, che tronchino i primi agguati; come pure dovremo avvertire di non tenere i nostri Pezzi in coperta, di non avanzarli soggetti alla fuga, di non discostarli senza facil ritorno, con altre simili regole dai Maestri pratici esposte, che si omettono in questo luogo, giacchè la parte prudenziale suppone l' istruzione sulla materia. Siccome poi sogliono essere più occulti, e pregiabili i tiri di doppia mira, così ottima sarà la massima, di supporre appunto nell' Avversario, che ogni suo tratto sia diretto a più scopi; e però non dovremo giammai rispondere, che colla piena persuasione di averli tutti investigati, e scoperti; osservando in tali nuove aperture di non far colpi arditi, ma di contenersi con quella circospezione, con cui si metterebbe la mano nel rosajo, per cogliere il fiore senza puntura. Solo potrà recedersi da quest' avvertenza, ove il giuoco si fosse fatto inferiore, e a poco a poco qual etica febbre ci conducesse a perire; poichè in allora giova più il giuocar di sorpresa, che di regola, e meglio che a passi lenti potremo sperare con tratti vivi anche rischiosi di rinfrancarci.

11. Ma come sapremo noi con qualunque Avversario o cognito, e sconosciuto prudentemente condurci, se prima non conosciamo i nostri pregiudizj e difetti, che sì sovente l' amor proprio ci nasconde? Cerchiamoli dunque partitamente, giacchè il maggiore sarebbe quello di adulare noi stessi: e potendo trovarsi ancora nell' inimico, gioverà nell' uno e nell' altro aspetto l' esaminarli.

12. Pregiudizio è di molti l' essere o troppo celeri, o troppo pesati nella risoluzione del tratto. Il Giocatore troppo sollecito fa i colpi più vivaci, che sodi, sbaglia spesso nel calcolo, sceglie le difese superficiali, e fa scoppiare anzi tempo gli attacchi: il troppo lento si confonde ne' molti dubbj, si scorda ciocchè osservò da principio, e colla troppo intensa, e cupa speculazione si rende inabile a ben finire un sol giuoco; poichè la mente oppressa dal lungo peso perde il vigore, e si lascia condurre al sofisma. Quindi sarà parte della prudenza l' usare una sobria applicazione, che lasci la mente vivida, e chiara; al che conferisce il pigliar pausa, e divagamento nell' intervallo del tratto nemico: e se il Giuocatore per qualche duro involucro entrasse in eccedente violenza di se stesso, determini sul momento di eleggere la via più naturale, e più semplice e piana, sendo in tal caso più lodevole il declinare gl' impegni, che il superarli.

13.

13. Due altri estremi egualmente nocivi son quelli, di essere il Giuocatore troppo facile o a promettersi, o a disperar la vittoria. Chi se la tiene sicura abbia presente, che non bastano tutti i vantaggi, nè sempre, per conseguirla, e che un piccolo inciampo può farla sparire; anzi chi è padrone di vincere perde più facilmente per l' eccessiva fidanza, dicendo il *Venosino*

. . . . tolle periclum,
Jam vaga prosiliet frenis natura remotis.

Chi poi si crede perduto, mostri pure al nemico una tal persuasione, ma intimamente non abbandoni mai la speranza, nè l' attenzione rallenti, ma piuttosto raddoppi il coraggio e l' ardore, cercando il colpo, che d' improvviso cangiar possa la faccia del campo, col rendere la situazione prevalente alla forza; ed anche arrivando all' estremo caso di vedere imminente la perdita, ascolti i dettami di qualche ingegnosa temerità, che talvolta resta giustificata dalla fortuna, col ripetere a se stesso quanto cantò il Vate, onore dell' Italiano coturno

Leon piagato a morte
Guarda la sua ferita,
Sente mancar la vita,
Nè s' avvilisce ancor.

14. Proprio de' giovani, e de' collerici è il lasciarsi abbattere da eccessivo rincrescimento per un giuoco perduto. Questo è uno de' più perniciosi difetti, poichè introduce l' avvilimento del cuore, ed influisce moltissimo nell' attività, e chiarezza dell' intelletto. Quindi spesso addiviene, che tra due Giuocatori anche uguali l' uno acquista sull' altro un non so qual sopravvento, per cui una vincita parecchie ne tira seco; e però molti hanno per massima di usare i maggiori sforzi sul primo giuoco. Benchè per tanto difficilmente possa l' uomo reprimere la propria sensibilità, dovrà però coll' uso della viva ragione persuadersi, che il miglior partito si è quello, di conservarsi l' animo imperturbato, ilare, e sciolto, col quale potrà scuotere assai meglio il predominio dell' inimico, e rompere il filo alle sue vittorie. Laonde il Giuocatore sempre sereno, pacifico, e tollerante a lunga disfida contro il collerico riuscirà vittorioso.

15. Così pure riuscirà il discreto Scacchista contento del giusto, e regolare suo tratto contro certuni, i quali amando soverchiamente la bizzarria, non sanno battere, che strade nuove, tuttochè le conoscano perigliose. Operano essi piuttosto per umore, che per ragione, e vogliono che il giuoco si accomodi alla lor fantasia, e non questa alla combinazione del giuoco; restando in fine come i cannoni di saluto, che fanno lo strepito senza colpo.

16. Alcuni per lo contrario sono sì pieghevoli, e delicati, che vorrebbero per fino incontrare l' approvazione de' circostanti sopra ciascun tratto, che pensano fare. Ma il voler indovinare gli altrui disegni rende l' animo perplesso, e distratto per modo, che i colpi mancheranno sempre di connessione, e di forza. D' ordinario i Giuocatori non hanno la veduta, nè sì pronta, nè sì purgata, come gli Spettatori; nè questi hanno a pretendere, che fra i tanti prospetti d' un giuoco si colpisca unicamente nel loro punto di vista. Per lo che ritenga lo Studioso per regola di non pigliarsi pensiero de' pensieri altrui, ed abbia soltanto in mira quell' approvazione, che tutti in fine daranno ai colpi del vincitore.

Quì non reputo di dover trattenermi su certi avvisi, che alcuni diedero, come = non far tratto indarno = il non mostrare il dito malato = il *timeo Danaos & dona ferentes*; mercecchè presentandosi alla riflessione d' ognuno, li riguardo più per ricordi, che per precetti. Nè pur degne mi sembrano certe scaltre simulazioni, come il guardare un segno per ingannar chi ci mira, o il fingere pentimento per allettare il nemico a una presa; giacchè dubiterei, che il vincere con quest' armi fosse anzi perdita, che vittoria. Colle avvertenze per tanto fin quì spiegate spero di aver corrisposto all' assunto d' indicare il prudente contegno al Giuocatore Scacchista: il quale dovrà in fine ricordarsi, che i pregiudizj dell' animo sono quasi, come le ferite del corpo, che per quanta cura siasi usata nel risanarle, ritengono la cicatrice, e con essa il pericolo di riaprirsi.

Naturam expellas furca, tamen usque recurret.
Hor. lib. 1. Ep. 10.

RAGGUAGLIO

De' principali Scrittori del Giuoco, accennandosi l' edizioni, che saranno citate in quest' Opera.

I. DAmiano Portughese fu il primo, che desse al Pubblico un' Operetta intitolata = *Libro da imparare giocare a Scachi: & de belitissimi Partiti revisti, & recorretti. Con summa diligentia emendati da molti famosissimi Giocatori. In lingua Spagnolla, & Italiana. Composto per Damiano Portughese. Stampato in Roma pet Antonio Bladi de Asula. Nel anno del Signore* 1524. *a dì* 21. *de Novembre.* = Quest' Autore merita distinta lode, sì perchè non ha avuto chi lo preceda con alcun lume, come perchè mostrò varie finezze originali, che molti si

sono

sono pregiati di ricopiare; fra le quali avvi lo Scaccomatto *affogato di Cavallo*, ed il giuoco chiamato *Gomito di Damiano*, che di lui lascieranno sempre onorevole ricordanza. Contuttociò il suo libriccino non è sufficiente a fare un buon Giuocatore, poichè manca delle principali Aperture, e le poche da lui esposte non presentano che idee basse, e cascanti. Si estende sopra i giuochi, dove si dà vantaggio; ma non essendo questi d' alcuna sicura istruzione, per essere già perduti di lor natura, furono sempre da me riputati di pessima occupazione. Si diffonde altresì nell' insegnar l' arte di giuocare a memoria: ma quest' abilità fu piuttosto nell' opinione, e nel desiderio d' alcuni; non essendo credibile, che si possa eseguir bene alla cieca ciocchè ad occhi veggenti non si sa fare: e però i fatti, che si raccontano non possono che essere esagerati. Fra i Partiti ottantotto di questo Autore nove, o dieci ve ne sono pieni di leggiadria; non così gli altri. Ciò non ostante bisogna credere, che tutti del pari rapissero stranamente l' animo di D. Antonio Porto, il quale con ammirabil franchezza fece ristamparli sotto il proprio nome, senza aggiugnervi la più piccola cosa di suo; come vedesi dalle due edizioni, l' una in Bologna di Gio: Rossi nel 1606, l' altra in Venezia di Pietro Farri nel 1618.

II. Rui Lopez Spagnuolo fu il secondo, che ci lasciasse un' Opera su questo giuoco, la quale venne tradotta in Italiano da Gio: Domenico Tarsia, e stampata in Venezia da Cornelio Arrivabene nel 1584. Questo Scrittore dopo Damiano fece un corto progresso, avendo anch' egli poche Aperture, e queste inconcludenti, e mancanti per modo, che lo Studioso non può istruirsi neppure mediocremente. Egli era un genio infecondo, e privo affatto di quell' entusiasmo, che in questa guerra richiedesi, massime per gli attacchi. Nel voler tacciare Damiano, prese diversi sbagli; e chi lo tradusse, e chi lo stampò fecero quasi a gara coll' Autore medesimo per aggiugnere errori ad errori. Mette per opinione probabile, che questo giuoco nascesse dalla Castiglia; ma non si sa, qual altro impulso ne avesse, fuorchè l' amore per la Nazione. Si perde anch' esso ne' giuochi di vantaggio; i suoi pochi finimenti non danno, che scarsissimi lumi; e le sue leggi sono contradittorie, e confuse. Non contento di dichiarare un eccessivo disprezzo verso il Portughese suddetto, lo dichiarò altresì verso tutti i Giuocatori Italiani: ma avrebbe dovuto disingannarlo la sconfitta ben umiliante, ch' egli ebbe da Lionardo da Cutri alla presenza di Filippo II. Re delle Spagne, come testifica il Salvio nel cap. quinto del secondo libro pag. 25.

III. Orazio Gianuzio stampò in Torino il suo libro *della*

ma-

maniera di giuocare a' Scacchi nel 1597. appresso Antonio de' Bianchi. Considerandolo nel suo tempo, in cui non avea per maestri che Damiano, e Lopez, merita estimazione distinta, poichè fu il primo a levarsi da terra con qualche volo, ed a scoprire alcune finezze, nelle quali si mostra Giuocatore più che mediocre. Pendeva in allora la controversia, se nel rispondere al secondo tratto del giuoco piano, la Ped. offesa del Re dovesse difendersi col Cav. di Don. a 3. d' Alf., come aveva insegnato Damiano, ovvero colla Ped. di Don. un passo, come sosteneva il Lopez: nel che Gianuzio fu il primo a decidere in favore del Portughese, e fu seguito da tutti i posteriori Maestri, salvo il Sig. Philidor, che allontanandosi dal sentimento comune, ha voluto adottare l' opinione dello Spagnuolo. Esso Gianuzio presenta poscia dodici partiti sul metodo di Damiano, ma quasi tutti obbligati all' impegno di qualche sottilità. Nell' ultimo di essi propone, come un Cavallo può prendere tutti i Pezzi collocati di seguito in quattro file dello Scacchiere, senza mai rimetterlo in casa vota; e non è improbabile, che questo di lui pensiere eccitasse l' altro in alcuni, di mostrare lo stesso corso del Cavallo sopra l' intero Scacchiere giusta le tavolette nel capitolo quinto esibite.

IV. Alessandro Salvio Giurista Napolitano fiorì circa la fine del Secolo sestodecimo, e compose un' Opera, la cui ultima edizione si fece in Napoli da Felice Mosca nel 1723. Costui fu il Maestro più arguto, e veridico del suo tempo; copioso nelle aperture, e giudicioso ne' suoi Partiti. Un risalto non ordinario diede ai *Giuochi piani*, ed al *Gambitto di Re*, dai quali rilevasi molta sua penetrazione. Ciò, che diminuisce il profitto di chi lo studia, si è la mancanza del metodo; confondendo le aperture con i partiti; ripigliando ciò, che ha proposto da prima; e dirigendo ora il Bianco, ora il Nero, senza notare bene spesso il primo fallo del soccombente; quantunque giovi assaissimo l' imparare quel primo tratto, che toglie l' uguaglianza del giuoco. Anch' egli si è diffuso oltremodo sopra i giuochi di vantaggio, sopra l' origine incertissima degli Scacchi, e sopra le vicende, e le gare di varj Giuocatori; il che riesce di poco genio, e di minor profitto a chi ama di erudirsi negli artifizj del giuoco.

V. Don Pietro Carrera di Militello nella Valle di Noto della Sicilia nacque nel 1571., e morì nel 1647., avendo composto un' Opera divisa in otto libri, la quale fu stampata in Militello nel 1617. per Gio: de' Rossi da Trento. Egli è stato più metodico, e più abbondante di Damiano, e di Lopez; ma al Salvio fu molto inferiore; poichè *serpit humi*, e non ha di pro-

proprio tre tratti fini in tutto il suo libro. Quanto era capace per l' imitazione, altrettanto era infelice per l' invenzione. Si occupa per lo più sopra i giuochi degli altri; ed era meglio, che non parlasse del Salvio, che tacciarlo dove non ha sbagliato, con omettere quegli errori, che veramente vi sono. Dalle molte sue Opere di vario genere si deduce, che fu più versato nell' Antichità Siciliana, che nello Scacco. Fu inventore d' un nuovo Tavoliere di ottanta case, ove aggiunse due Pezzi chiamati *Campione*, e *Centauro*; ma questo pensiere non ebbe miglior fortuna di quello del Piacenza, e del Marinelli co' loro nuovi Scacchieri, che si accenneranno in appresso. Meno stucchevole sarebbe riuscito, se meno avesse ragionato dell' origine del giuoco, del Paese, del tempo, e del motivo del suo ritrovamento; giacchè dopo un grande apparato di erudizione gli fu d' uopo conchiudere

Si poscas tanti quis ludi invenerit artes,
Prædicat incertos inscia fama viros.

VI. Gioachino Greco più cognito sotto il nome di Calabrese visse, e morì nel principio del Secolo diciassettisimo, avendo lasciata un' Opera sopra gli Scacchi, tradotta poscia in Francese, che più volte fu impressa nel medesimo idioma, e segnatamente a Parigi nel 1714. *Chez Denis Mouchet*. Essa è ricchissima di aperture, le quali sono esposte con ordine, e sono piene d' immagini, e di assalti vivissimi, che presi in astratto potrebbero fornire una giovine fantasía di bellissime idee. Ma il difetto massimo di questo libro consiste nell' avere i suoi attacchi fondati sul falso; supponendo, che l' Avversario non profitti degli errori commessi per parte nostra; e che in fine soccomba chi per natura di giuoco doveva essere vincitore. Si debbono i tratti falsi supporre soltanto nella parte avversa, per mostrare allo Studioso la via di prevalersene; ma non debbono giammai eseguirsi per parte di chi viene da lui istrutto; affinchè incontrandosi le migliori risposte dell' Inimico, possa il giuoco restare almeno con uguaglianza. Un sistema sì irregolare, il qual vuole, che i tratti erronei abbiano ad essere fortunati, non lascia noverare fra i Maestri questo Scrittore, come osservarono opportunamente anche il Philidor, e lo Stamma. Laonde non apprendo, come lo adottassero per esemplare le Accademie de' Giuochi di Parigi, e di Amsterdam; e come il Sig. Abbate Ladvocat nel suo Dizionario storico affermi, che il Calabrese non trovò Giuocatore uguale a se stesso in alcuna parte del Mondo; quando l' Opera sua non lo dimostra, e quando in oltre sappiamo dal Salvio sulla fine del lib. 2., ch' egli era inferiore al Marano.

VII.

VII. Francesco Piacenza Torinese visse nel passato Secolo decimosettimo, e morì sul principio di questo, lasciando un' Opera, la quale non contiene di grande, che il Frontispizio. Intitolò questo suo libro = *I Campeggiamenti degli Scacchi, o sia nuova disciplina d' attacchi, difese, e partiti del Giuoco degli Scacchi, sì nello stile antico, che nel nuovo Arciscacchiere: stratagemmi, ed invenzioni del Dott. di Legge Francesco Piacenza Accademico immobile. In Torino per Antonio Beltrandi* 1683. = Questi campeggiamenti consistono in alcune meschine posizioni di scacchimatti ora in distanza, ora in vicinanza del Re, ora al cantone, ora in mezzo dello Scacchiere, quando con Pedona, e quando con Pezzo segnato, in casa segnata; le quali sono così inconcludenti, ed insulse, che lo Studioso, per paziente che sia, non può ritrarne verun profitto. Manca totalmente di regole, e di aperture, non avendo che due, o tre principj di giuoco, i quali appena conduce fino ai tre tratti: e benchè dica di aver vinto in Modena molte Doppie al Dottore Belloi Gentiluomo di detta Città; il suo libro però non lascia riputarlo giuocatore neppur mediocre. Accenna diverse leggi, o consuetudini di giuocare de' Turchi, de' Mori, e degli Ebrei Levantini; vaghissima cosa essendo, che ommetta poi la maggior parte delle leggi italiane. Fa menzione del *Pezzo di tregua* usato in Oriente, che Damiano chiamò *Pezzo fidato*, al quale si accorda il privilegio di non esser preso, se non quando sarà predatore. Il suo Arciscacchiere quadrato di cento case, dove aggiunse agli altri Pezzi un *Decurione*, ed un *Centurione*, non incontrò miglior sorte di quello d' ottanta case di D. Pietro Carrera, e di quello di case 136. di D. Filippo Marinelli Napolitano, che lo inventò in grazia delle conversazioni di tre persone, onde tutte tre potessero divertirsi, com' egli stesso dichiara nella Prefazione al suo libretto stampato in Napoli per Felice Mosca nel 1722. La disapprovazione comune di questi nuovi Scacchieri, e Arciscacchieri è una prova non equivoca della simmetría più comoda, e più elegante del nostro, adottato da tanti Secoli non solo per tutta Europa, ma anche fuori, come affermano concordemente i Viaggiatori, e le Storie.

VIII. Giuseppe Bertin Inglese diede al giorno un' Operetta sù questo giuoco intitolata = *The noble Game of Chess containing Rules and instructions, forthe use of those vvho have alreadi a little Knovvledge of this Game*; stampata in Londra nel 1735. Quanto si disse di Gioachino Greco, potrebbe ripetersi di questo Scrittore, il qual anzi è più scarso di aperture, omettendo tutte quelle del giuoco piano. I quattordici Partiti, che registrò in fine, si trovano parte nello Stamma, e parte

un grosso Tomo stampato in Bologna nel *1763*. Questo è stato lo Scrittore più laborioso di quanti abbiano corsa questa Provincia. Ha moltissime aperture corredate di regole, e di avvertenze opportune; ed oltre alcuni utili finimenti di sole Pedone, conta cento Partiti, composti bensì da più Giuocatori, ma che formano una centuria preferibile a quella dell' Aleppino. Altri capi danno a quest' Opera molto pregio, che sono lavoro dell' Anonimo, de' quali si è favellato di sopra. Alcuni pretendono, che abbia presi diversi granchi; ma chi è, che possa vantarsene immune, massime trattandosi di un sì grosso volume? Convengo anch' io, che avrebbe potuto risecare diverse dichiarazioni meno importanti, ed esporne diverse altre con più precisione. La troppa mole di un libro disanima il leggitore, e molte cose si apprendono con più vantaggio esaminate da se, che dichiarate da altri.

XII. Il Co: Carlo Cozio di Casale Monferrato diede alla luce un' Opera di due Tomi in ottavo impressa nella Reale Stamperia di Torino sulla fine del *1766*. Esso ha totalmente omessa la tanto necessaria Teorica, incominciando, e terminando l' Opera con sole pratiche dimostrazioni ricavate in gran parte da Damiano, da Salvio, da Gioachino Greco, e da altri, senza però citarne veruno. Egli è l' espositore più copioso del Gambitto di Re, dove ha adottato quasi tutti i tratti del Calabrese, come ha fatto ancora negli altri giuochi, di cui ha un numero prodigioso. Gl' Italiani avrebbero gradito, che non si fosse ristretto al solo modo di arroccarsi alla Calabrista, e che non avesse accordata la pluralità delle Donne, seguendo anche in ciò il medesimo Calabrese; la qual opinione non avrebbe forse abbracciata, se oltre il Salvio avesse veduto il Philidor, l' Anonimo, e il Lolli, i quali, per quanto può rilevarsi, gli furono ignoti. Oltre una maggior esattezza di metodo nelle diverse aperture, sarebbe stato desiderabile, che avesse accennato il tratto decisivo, per cui l' uno riesca vittorioso, e l' altro soccomba; nella quale notizia consiste il maggior profitto dello Studioso. Il numero de' Partiti da lui esposti è di 201. In una quantità così insigne egli è ben condonabile, se non ha tenuta la traccia di tutti; e però abbia proposto qualcuno di essi più d' una volta, come il 123. duplicato col *193*., e il *131*. col *186*., il primo dello Stamma, e l' altro del Salvio: Parimenti non è da ammirarsi, se ha sbagliato in parecchj, come nel 46. 47. *75*. *139*., e varj altri; giacchè chi tanto scrive non va immune da simili inavvertenze: del resto molti di essi sono profittevoli, essendosi distinto in quelli di sole Pedone; carriera per vero dire, che è stata dagl' altri scarsamente battuta.

XIII.

XIII. Nel 1775. una Società Parigina di valenti Giuocatori fece imprimere in Parigi dal Librajo Stoupe un *Traitè theorique, & pratique du Jeu des Echecs*. Egli è più ricco d'aperture, e di finimenti, ed è più ficuro nelle fue afferzioni di quello del Sig. Philidor, di cui parleremo in appreffo. Ufa il metodo laconico dello Stamma, per non riufcire troppo voluminofo. I tre primi Capitoli verfano fopra giuochi di vantaggio, che non mi hanno intereffato ad efaminarli, per effere neceffariamente perduti. Il quarto Capitolo pofcia, che prefenta i giuochi del pari, contiene molta giuftezza, e penetrazione con un fino criterio nella fcelta delle infidie, e delle difefe, le quali fono corredate di Note magiftrali coll' indicazione del primo errore, che moftra profittevolmente la ragione della vittoria. Non dirò, che l' Opera fia onninamente immune da sbaglio, come cadrà in acconcio di rimarcare in alcuni luoghi della feconda parte; ma quefta è condizione di chiunque abbia fcritto diffufamente fulla materia. Il quinto Capitolo efibifce una ferie di finimenti regolari, in cui la folidità, e l' acume fono felicemente accoppiati: e folo farebbe ftato defiderabile, che lo ftudio di que' Signori Accademici fi eftendeffe anche al fefto, ed ultimo Capitolo de' Partiti in numero di cinquanta, i quali fono tutti di Filippo Stamma; quando avrebbero potuto più plaufibilmente cavarli dal proprio fondo, o almeno fare una fcelta da diverfi dei più purgati Scrittori, per dare un faggio della finezza di tutti. Così non farebbero forfe rimafti ingannati, come lo fono ftati dalla troppa fede allo fteffo Aleppino, il quale avendo moltiffimi giuochi sbagliati, ha tirato i Signori Accademici ne' fuoi medefimi errori. Ciò fi fcorge nella loro raccolta fui Partiti 14 e 45., i quali fono propofti per vinti dal B., benchè fiano patti di lor natura; e ful Partito 48., i cui tratti provano un efito ben diverfo dal patto, che fi propone; offervandofi pure il fecondo; ove s' infegna in otto colpi il matto, che fi dà in cinque, e così d' altrettali.

XIV. Nel 1777. è fortito dai torchj di Londra la feconda edizione dell' Analifi degli Scacchi del Sig. Andrea Danican Philidor Francefe, che nel 1749. la diede in luce la prima volta. Quefta riftampa non ci prefenta nuove aperture di giuoco, ma folamente le prime accrefciute d' alcune varianti diramazioni. Nè pure ci prefenta la correzione di quegli errori, che efigevano un' efpreffa ritrattazione, ma folo di quelli, che potevano emendarfi tacendo. Quindi non più attribuifce al primo tratto la forza di vincere; e non più afferma, che dopo le due Ped. di Re due paffi fia mal giuocato dal primo il Cav. di Re a 3. d' Alf., con altre fimili afferzioni, che ora vengono da lui

ommesse. Nella condotta de' giuochi estende troppo il regno delle Pedone, in grazia delle quali fa molti tratti più arbitrarj, che ragionati, e sovente tralascia i colpi più vigorosi dei Pezzi. Egli confessa, che la sua terza Partita non è corretta, eppure l' ha ristampata con gli stessi errori di prima, come ha fatto i due Gambitti di Re, e di Donna egualmente sbagliati. Non ostante però questi difetti convien dire, che in varj colpi, e in diverse note si fa conoscere per Giuocatore assai perspicace, ed illuminato; e potrebbe credersi, che tutta l' Opera avesse corrisposto all' Autore, se non lo avesse condotto uno spirito di novità. I Signori Accademici di Parigi giudicarono la prima edizione di questo libro *più istruttiva, che corretta, venendo molte di lui asserzioni smentite dall' esperienza*; e noi avremo campo nella seconda parte di riconoscere anche la posterior edizione meritevole dello stesso giudizio. L' aggiunta più rimarcabile consiste ne' finimenti di giuoco, i quali (a riserva dell' ultimo erroneamente deciso) sono assai utili, e interessanti.

Quì si omettono alcuni Scrittori, che trattarono del nostro giuoco o storicamente, come Marco Aurelio Severino Napolitano; o legalmente, come Tommaso Azzio di Fossombrone; o poeticamente, come Gregorio Ducchi Bresciano, e Monsignor Girolamo Vida Cremonese Vescovo d' Alba; i quali non essendo entrati nel pratico maneggio de' Pezzi, non mi hanno interessato a dar giudizio delle loro per altro rispettabili produzioni.

Il Fine della Parte prima.

IL GIUOCO

INCOMPARABILE

DEGLI SCACCHI

PARTE SECONDA

SOPRA LA PRATICA DEL GIUOCO;

O SIA

LO SCIOGLIMENTO DE' PEZZI

Divisa in cinque Aperture.

PErchè lo studio pratico delle varie aperture, onde il giuoco variamente sciogliesi da principio, sia per produrre in chi vi applica il ricercato vantaggio, ho procurato, che i tratti componenti le diverse aperture, e le loro moltiplici diramazioni sieno naturali, cioè facili ad accadere, giusti dalla parte del colore, che si dirige, spiritosi, non tanto perchè dilettino, e dieno il dovuto pascolo alla fantasia, quanto perchè sono i più atti ad abbagliare colla loro vivacità un men prevenuto avversario; e finalmente disposti con quell' ordine, che essendo l' anima delle cose, non può senza grave difetto dell' Opera trascurarsi da un accurato Scrittore.

Per il più felice riuscimento del divisato sistema mi sono imposto tre leggi, che ho riputato ben necessarie pel maggior profitto degli Studiosi.

Prima. Le insidie da me dimostrate potranno bensì avere la lor difesa, ma non potranno mai ridondare in danno di chi le tenta, come succede in quelle del *Calabrese*, del *Bertin*, e del *Philidor*, i quali hanno i loro giuochi tessuti con certe decipule più pericolose in se stesse, che ingannevoli per l' Inimico.

Seconda. Dopo aver esposti in ciascheduna apertura i Capitoli delle medesime insidie col primo tratto del Nero, o sia del colore, che prendesi ad istruire, mostrerò ne' successivi Capitoli la difesa più esatta per evitarle, ove il tratto fosse del Bianco avversario, conducendo il giuoco fino a quel segno, in cui siasi superato il vantaggio del primo tratto con uguaglianza di forze, e di situazione; giacchè il medesimo primo tratto non può giammai somministrare un' offesa così pronta, e così vigorosa, che non abbia il suo corrispondente riparo, checchè opinasse il *Philidor* nella prima edizione dicendo nella seconda partita, che *jouant toujours bien de part et d' autre, celui qui à le trait, doit presque toujours gagner*; poichè la pratica de' più eccellenti Giuocatori convince, che il vantaggio del tratto non dura più di dodici, o quattordici tiri, altri estendendolo fino a diciotto.

Terza. Avendo l' esperienza fatto vedere, che quei Maestri, i quali hanno preso a dirigere con incostanza di metodo ora il Bianco, ed ora il Nero, rompono le immagini già concepite, e confondono la memoria dello Studioso; perciò non meno in queste aperture, che nel restante dell' Opera ho voluto dirigere, ed istruire invariabilmente il giuocatore de' Pezzi neri, come ho accennato di sopra, pigliando il Bianco per avversario.

In fine per non cadere nel difetto degli altri, ho indicato in ogni Capitolo il primo errore, o sia il primo tratto men regolare del Bianco avversario; nella cognizione del quale consiste il maggior profitto dello studio pratico delle aperture; e dove ciò si è trovato superfluo, supplirà l' Istruzione, che al Nero viene proposta per suo migliore contegno, essendo il primo tratto dell' Avversario.

PRIMA APERTURA

SOPRA

IL GIUOCO PIANO

DIVISA IN SEI CAPITOLI.

FRa le cinque Aperture, che formano il soggetto di questa seconda Parte, ragion vuole, che la prima presenti i Giuochi piani, come quelli, che hanno lo scioglimento più ragionato, e il progresso più confacente alle regole fin quì spiegate.

Di fatti se lo spedito aprimento de' Pezzi, e il loro disimbarazzo per arroccarsi sono lo scopo, che aver debbono i primi tratti, ciò appunto si ottiene perfettamente dal giuoco piano. Si muove per primo colpo la Ped. di Re q. va, perchè niun' altra scioglie due Pezzi in un tratto, cioè la Don., e l' Alf. di Re: per secondo tiro si giuoca il Cav. di Re alla 3. d' Alf., perchè offende immediatamente il nemico nella Ped. di Re spinta anch' essa due case, obbligandolo a difenderla per suo migliore col Cav. di Don., come a suo luogo se ne vedrà la ragione: e per terzo tratto si esce coll' Alf. di Re alla 4. dell' altro; sì perchè attacca la Ped. contr. d' Alf. di Re, che è la più debole di tutte l' altre; come perchè abilita il suo Re ad arroccarsi nel modo più acconcio, secondo l' apparecchio, che vorrà darsi alla propria offesa.

Nel primo Capitolo proponesi al Nero per quarto tratto lo spingere un passo la Ped. d' Alf. di Don., tratto, che oltre il non impedire di per se stesso il successivo arroccamento, altri tre buoni effetti produce; primo: impedisce in seguito di giuoco l' avanzamento del Cav. di Don. contr.; secondo: apre un' altra uscita alla propria Donna; terzo: fa, che regolarmente si possa spignere oltre la Ped. del Cav. di Don. due passi, quella pure di essa Don. q. va.

L' arroccamento poscia nel quarto tratto di giuoco piano in vece della Ped. d' Alf. di Don. sarà l' oggetto degli altri due successivi Capitoli, ne' quali si propongono i due migliori arroccamenti da farsi da chi sortì il primo tratto.

Nell' Istruzione, che incomincia dal quarto Capitolo a favore del Nero, essendo il tratto dell' avversario, supporrò, che questi nel quarto tiro non solo giuochi la stessa Ped. d' Alf. di Don. un passo, ma eziandio quella di Don. una, o due case, onde non isfugga alla cognizione degli studiosi un tratto bensì di lieve portata, ma però di facile contingenza: e negli altri due Capitoli compirò l' istruzione medesima, ed insieme chiuderò la prima apertura col supporre nel quarto tiro del Bianco avversario i due arroccamenti sopraccennati, onde il Nero rimanga istrutto della corrispondente difesa, e nel tempo stesso delle insidie, che possono ancor prepararsi da chi non ebbe il vantaggio del primo colpo.

Mi prometto per tanto ne' sei indicati Capitoli di avere abbracciato tutto il massiccio de' giuochi piani, che trovansi

sparsi negli altri sì antichi, che moderni Scrittori, coll' averli purgati dagli errori, e forniti di utili annotazioni; e coll' averli in oltre accresciuti di nuove importantissime offese, e difese da essi lasciate a chi dopo loro voleva correre quest' aringo. Chi di questa prima apertura si sarà impossessato, avrà superato il più laborioso, per essere la più abbondante d' insidie, e d' avvenimenti.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Giuocando il N. avente il tratto nel quarto tiro di giuoco piano la Ped. d' Alf. di Don. una casa.

Nero.	Bianco.
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A.	C. di D. a 3. d' A.
3. A. di Re a 4. dell' altro. .	lo stesso.
4. P. d' A. di D. un p. . . .	

§. I.

	C. di Re a 3. d' A.
5. P. di D. una casa (a). . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del R. di Re un p.
6. P. del C. di D. q. va. . . .	A. off. a 3. di C.
7. la stessa P. alla 5.	C. off. ove vuole.
8. guadagna la P. di Re col C. .	

SECONDA DIFESA.

	C. di Re a 5. sua.
6. sc. d'Alf. pigliando il P. contr.	ritira il Re in c. d' A. (b)
7. Re al cant., e R. in c. d'A. (c)	D. a 3. d' A. di Re.
8. A. off. a 4. dell' altro. . .	sc. di C. prendendo la P.
9. pigl. col R.	rip. coll' A.

10. D. a c. d' A. di Re, ove se il B. ritira l' A. off. a 5. del R., il N. lo cacci colla P. di C., e ritirandolo dall' altra parte, il N. inoltri l' A. di D. a 5. del C. di Re, vincendo il giuoco. Che se il B. nel suo tr. 7. in vece della D. a 3. d' A.

(a) Benchè molti spingano questa Ped. q. va; producendo però al N. l' isolamento d' una Ped., è meglio giuocarla un solo passo, tratto ancor più insidioso, come vedrassi in progresso.

(b) Se pr. in vece l' Alf., il N. collo sc. di Cav. a 5. sua, pr. il Cav. col vantaggio d' una Ped., e dell' arroccamento.

(c) Non s' insinua al N. il saltare alla calabrista, perchè il B. piglierebbe la P. d' A. col C. cambiando i due Pezzi minori nel R., e prendendo in seguito l' A. col Re.

d' A. desse subito sc. di C., il N. dopo il cambio de' Pezzi mandi l' A. di D. a 5. del C. di Re, poi pigli la P. di Re col C. in vista della portata di D. a 3. d' A. di Re con giuoco vinto.

TERZA DIFESA.

	Nero.	*Bianco.*
		P. di D. q. va.
6.	la pr. colla sua di Re. . . .	rip. col C.
7.	D. a 3. del suo C.	A. di D. a 3. del Re. (a)

8. pr. la P. di C. colla D., ove il B. ritirando per migl. il C. dalla 4. di D. a 2. del Re; il N. pr. l' A. col suo con vantaggio di forze, e di situazione.

ULTIMA DIFESA.

		Re a c. di C., e R. a c. di Re. (b)
6.	C. di Re a 5. sua.	P. di D. q. va.
7.	la pr. colla sua di Re. . .	rip. col C.
8.	D. a 5. del R. di Re. . .	P. del R. di Re un p. (c)
9.	D. pr. la P. d' A. dando sc.	Re all' angolo.
10.	pr. il C. coll' A.	R. a c. d' A. di Re per migl.
11.	A. di D. a 3. del Re. . .	lo pr. col suo.
12.	rip. colla P.	se pr. il C. colla D.,

13. pr. il R. dando il m. in altri tre tiri: e giuocando il B. altrimenti, il N. rimarrà sempre superiore d' un Pezzo, e d' una P., come seguirebbe, se il B. avesse presa la D. col R.

§. II.

		P. di D. un p.
5.	lo stesso. (d)	

PRI-

(a) Se piuttosto ritira il C. di D. a 2. del Re, o 4. del R., il N. dà sc. di D. guadagnando l' A.

(b) Se saltasse in vece alla calabrista, o anche col Re al cant., e R. in c. d' A., il N. mandando l' A. di D. a 5. del C. di Re, terrà impegnato il C. con molta strettezza del giuoco bianco.

(c) Se in vece ritira il C. di Re a 3. d' A. per difesa della P. del R., il N. darà sc. di D pigliando la P. d' A., dove il B. andando col Re al cant., il N. replica sc. di D. a c. del C. contr., dando poscia il m. affogato.

(d) Quantunque potesse spingere questa Ped. ancor due p.,

PRIMA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	C. di D. a 4. del R.
6. sc. d' A. a 5. di C. . . .	copre colla P.
7. A. off. a 4. di R. . . .	P. del C. di D. q. va per migl.
8. lo stesso. . . .	pr. l' A.

9. rip. l' A. coll' utile d' una P., il che non sarebbe, se in vece dello sc. d' A. a 5. di C., lo desse pigliando la P. d' A. di Re in vista della P. del C. di D. spinta due p., perchè il B. pigliando l' A. darebbe anch' egli lo stesso sc. d' A., fuggendo poscia il C. con uguaglianza di forze.

SECONDA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	A. di D. a 5. del C. di Re. (a)
6. D. a 3. del suo C. . . .	

In primo luogo.

Nero.	Bianco.
	D. a 2. sua.
7. pr. la P. di C. colla D. (b) .	R. a c. di C.
8. D. off. a 6. di R. . . .	R. a 3. di C. (c)
9. D. off. a 4. di R. . . .	pr. il C. coll' A.
10. rip. colla P. . . .	D. a 6. del R. di Re.
11. P. del C. di D. q. va . .	pr. il P. dopp. colla D.
12. R. in c. d' A. . . .	pr. la P. d' A. coll' A.
13. rip. l' A. col R. . . .	sc. al cant.

14. non copra, per non perdere la P. di R., ma passi il Re a 2. di D. col sicuro vantaggio di un Pezzo per un Pedone.

In

---

ottenendo il collocamento delle due Ped. di mezzo alle 4. senza l' isolamento avvisato nel §. precedente; tuttavia si fa muovere un p. solo, per istruire lo studioso delle maggiori, e più interessanti insidie, che ne derivano.

(a) Tratto falso, venendone la perdita per lo meno d' una Ped.

(b) Lo stesso tratto dee farsi dal N., se il B. avesse giuocato la D. a 3. d' A., o 2. di Re, nel qual caso viene il N. in guadagno d' un Pezzo.

(c) Se in vece esce col C. di Re a 2. di esso Re; il N. disimpegni il C., inoltrandolo a 5. sua.

In secondo luogo.

Nero.	Bianco.
	C. di D. a 4. di R.
7. sc. d' A. pigliando la P. . . .	Re in c. d' A.
8. D. a 4. di R.	pr. l' A. col Re.
9. pigl. il C. colla D.	pigl. il C. coll' A.
10. rip. l' A. col P. di C. . . .	D. a 5. del R. di Re. (a)
11. P. di D. alla 4. (b)	pr. la P. colla sua di Re. (c)

12. rip. colla P., conservando così costantemente il P. di vantaggio.

In terzo luogo.

	pigl. il C. coll' A.
7. sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a casa d' A.
8. pr. il C. coll' A.	rip. l' A. col R.

9. pigl. l' A. colla P. di C., avendo il P. di più, giacchè il B. non ha alcuna favorevole portata di D., che lo rinfranchi.

CAPITOLO SECONDO.

Arroccandosi il N. nel suo tratto 4. di giuoco piano col Re in casa di Cav., e Roc. in quella di Re.

Faccians i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

Nero.	Bianco.
4. Re in c. di C., e R. in c. di Re.	

§. I.

	D. a 3. d' A. di Re.
5. P. d' A. di D. un p. . . .	P. di D. una c. (d)
6. lo stesso.	

PRI-

(a) Se in vece giuoca la stessa D. a 3. d' A., il N. difenda il P. dopp. col Re a 2. sua, indi esca coll' A., e C. come si dirà, avendo sempre il P. di più.

(b) Non s' insinua al N. il pigliar la P. d' A. colla D., per non allontanarla dalla necessaria difesa del proprio Re.

(c) Se in vece ritira l' A., il N. dia sc. di D. a 5. sua; indi mandi l' A. a 3. di Re, ed opportunamente il C. a 2. di D.

(d) Se forte in vece col C. di Re a 2. di esso per arroccar-

PRIMA DIFESA.

	Nero.	*Bianco.*
		C. di D. a 4. del R.
7.	P. del C. di D. q. va	pr. l' A. col C.
8.	rip. il C. colla P.	A. off. a 3. di C.
9.	A. di D. a 5. del C. di Re.	D. off. a 3. di C.
10.	P. dopp. a 5. d' A. di D., ove ſe il B. ſp. un p. la P. del R. di Re; il N. ritiri l' A. a 3. di Re guadagnando l' A.	

SECONDA DIFESA.

		A. di D. a 5. del C. di Re.
7.	lo ſteſſo	D. a 3. del C. di Re. (a)
8.	A. di D. a 3. di Re. . . .	

In primo luogo.

		A. di D. a 6. del R. di Re.
9.	C. di Re a 5. ſua.	ritira l'A. a 3. di Re per migl.
10.	lo prende col C.	pigl. il C. colla P.
11.	pr. l'altro A. col ſuo di D.	rip. l'A. colla P.
12.	D. a 3. del ſuo C., venendo ſuperiore di forze, e di ſituazione.	

In ſecondo luogo.

		pr. l' A. coll' A.
9.	rip. col. R.	A. a 6. del R. (b)
10.	C. di Re a 4. del ſuo R.	D. per migl. a 5. del C. di Re.
11.	cambia le Donne, indi giuoca il R. a 3. del C. di Re guadagnando almeno un P.	

ſi, il N. ſpinga la P. di D. q. va; ove ſe il B. la pr. colla ſua di Re, il N. inoltri la P. di Re alla 5. guadagnando o un C., o la D., e ritirando in vece l' A. off., il N. mandi l' A. di D. a 5. del C. di Re con giuoco di aſſai miglior ſcioglimento.

(a) Se in vece pr. il C. coll' A., o l' A. colla D., il N. pigliando ſempre la ſteſſa D., verrà in guadagno almeno d' una P.

(b) Se piuttoſto pr. il C. coll' A., il N. rip. col R., offendendo la P. d' A. di Re contr., con mira della ſucceſſiva offeſa di D. a 3. di C.

In terzo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	D. a 4. del R.
9. C. di D. a 2. di essa.	A. di Re a 3. di C. (*a*)

10. P. del R. di Re un p., ove se il B. la pr. coll' A. cambiandolo in due P., fa male per la portata di C. a 5. sua; e però o dovrà pigliare il C. collo stesso A., o ritirarlo con perdita di tratti: ciò derivando principalmente dal suo quarto tiro di D. a 3. d' A., che è irregolare, o almeno intempestivo nel primo scioglimento del giuoco piano.

§. II.

	C. di Re a 3. d' A.
5. P. d' A. di D. una casa. . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del R. di Re un p. (*b*)
6. P. di D. q. va.	la pr. per migl. colla P. (*c*)
7. rip. colla sua d' A.	A. off. a 3. di C. (*d*)
8. P. di *D.* a 5. sua.	

In

(*a*) Fa questo tiro per coprire la P. di C., che verrebbe offesa dalla D. nera a 3. del suo C.

(*b*) Questo è tratto di precauzione, onde frenare i Pezzi nemici; ma però non adottabile, perchè ritardasi la buona apertura per modo da risentirne in progresso qualche scapito di forze, o di situazione.

(*c*) Se piuttosto ritira l' A. a 3. di C., il N. pr. la P. di Re col C., e se lo ritira a 3. di D., il N. salta col C. a 4. di R. o per inoltrarlo a 5. d' A., o spingere la P. d' A. q. va secondo la risposta nemica.

(*d*) Se in vece avanza lo stesso a 5. di C., il N. copra il R. col C. a 3. d' A., e non già coll' A. a 2. di D., e ciò per conservar questo Pezzo, che può essere assai più operoso del C., e massime se il B. si arroccherà dalla parte del Re: oltrecchè se il B. piglia il C., il N. unirà meglio le sue Ped.

In primo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	C. off. a 4. di R.
9. A. off. a 3. di D. (*a*)	P. d'A. di D. q. va.
10. P. del R. di D. un p. . . .	la stessa P. alla 5.
11. A. off. a 2. dell'. altro. . .	C. di D. a 6. sua.

12. lo pigl. coll'A., guadagnando in seguito la P. contr.

In secondo luogo.

C. off. a c., o a 2. di Re.

9. P. di Re alla 5., ove se il B. fugge il C. a 4. di R., lo perde, spingendosi dal N. la P. del C. due p., se in vece va a 5. sua, il N. giuochi il R. a c. d'A., scacciando in seguito il C. colla P. di R., per salvare il quale dovrà il B. scomporre assaissimo il proprio giuoco; e se finalmente retrocede, rimane con giuoco chiuso, e tale da non rimettersi più contro il vantaggio del primo tratto.

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di Re col C. (*b*)
6. pigl. la P. d'A. dando sc. .	pr. l'A. col Re.
7. pigl. adesso il C. col R. . .	R. in c. di Re.

8. P. di D. q. va; ove se il B. fa lo stesso, il N. guadagna la Ped. di Re col. C. che insieme dà sc.; se in vece ritira l'A. a 3. di C., il N. caccia il C. colla P. di D., indi pr. la P. di Re col C.; e se in fine pigl. la P. colla P. il N. dà sc. di C. a 5. sua in vista della portata di D. a 5. del R. di Re con giuoco sempre vinto di sua natura.

TERZA DIFESA.

	C. di Re a 5. sua.
6. P. di D. q. va.	pr. la P. colla P. (*c*)

H 2 7.

(*a*) Venendo così a minacciare il C. contr. colla P. del C. di D. q. va.

(*b*) Prende il B. questo P. con animo di spingere la P. di D. sopra A., e R., se questi prendesse il C.

(*c*) Se in vece ritira l'A. a 2. di Re, o 3. di C., il N. cacci il C. colla P. di R. indi pigli la P. di Re col C. di cui resterà in vantaggio.

Nero.	Bianco.
7. sc. d' A. pigliando la P. (a)	pigl. l' A. col Re. (b)

8. sc. di C. al 5. sua, pigliando in seguito il C. colla D. con giuoco più composto, e sicuro.

QUARTA DIFESA.

	fa lo stesso arroccamento.
6. P. di D. q. va	la pr. colla sua di Re. (c)
7. sp. la P. di Re alla 5. (d) .	fugge il C. a 5. sua. (e)
8. pr. la P. colla sua d' A. (f) .	A. off. a 5. di C. (g)
9. sc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. col Re.
10. sc. di C. a 5. sua	Re per migl. in c. di C.
11. pr. il C. colla D.	pigl. il R. coll' A.
12. D. a 5. d' A. di Re. . . .	C. a 2. di Re per migl.
13. sc. di D. pigliando la P. di R.	Re in c d' A.
14. ritiri la D. a 5. del R. . .	P. del C. una casa.
15. D. a 7. del R. vincendo. .	

Ul-

(a) Avrebbe fatto male il N., se in vece dello sc. d' A. avesse presa la P. dopp. colla sua d' A., perchè il B. avrebbe ripigliato la P. col C., e il N. non potrebbe prendere il C. col suo per la calata di D. nemica a 5. del R. di Re in grave danno del N.

(b) Se in vece fugge col Re a c. d' A., il N. giuochi l'A. di D. a 5. del C. di Re.

(c) Qui il B. per evitare i tratti, che si diranno, avrebbe dovuto piuttosto ritirare l' A. a 3. di C., e se il N. pr. la P. di Re colla sua di D., il B. rip. col C., e se non prende, ma sp. la P. sopra il C., il B. fugga il C. a 2. del Re, perchè se andasse a 4. di R. lo perderebbe.

(d) Tratto migliore del C. di Re a 5. sua, perchè il B. giuocando il C. di D. a 4. di Re ripara a tutto con qualche vantaggio di situazione, il che non fu avvertito dal *Salvio* lib. 4. cap 31.

(e) Se in vece giuoca la P. di D. q. va, il N. per migl. fugga l' A. a 5. di C., e riacquisterà il P. con miglior giuoco.

(f) Questo tratto s' insinua al N. per amore di speditezza: dacchè potrebbe in vece avanzare l' A. di D. a 5. del C. di Re, facendosi giuoco di grande intreccio.

(g) Se in vece pr. la P. col C., il N. non pigli il C. col suo per la perniciosa portata di D. nemica a 5. di R., ma dia sc. d' A., in vista dell' altro di C. a 5. sua.

ULTIMA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	P. di D. una casa.
6. P. di D. q. va.	ritira l' A. a 3. di C.
7. pr. la P. di Re colla sua di D.	C. off. a 5. sua. (a)
8. R. in c. d' A.	se pr. la P. colla P.
9. pigl. la D. colla D.	pr. per migl. la D. col C.
10. cacci il C. colla P. di R.	C. off. a 3. d' A. di Re.
11. A. di D. a 5. del C. di Re.	pr. la P. di Re col C.
12. rip. l' altro C. coll' A.	pigl. l' A. col Re.

13. pr. la P. di Re col C., dove il B. venendo ò col R. in c. d' A., o col Re a 2. sua, che sono le due migliori difese, il N. non prenda la P. d' A., ma sorta col C. di D. a 3. del R. con miglior giuoco.

§. III.

	P. di D. un p.
5. P. d' A. di D. una casa	

In primo luogo.

	P. del R. di Re un p.
6. P. di D. q. va	la pr. per migl. colla P.
7. rip. colla P. d' A.	A. off. a 3. del C. di D.

8. D. a 3. del suo C., dove se il B. difende la P. d' A. di Re colla D., il N. inoltri alla 5. la P. di Re con giuoco di gran vantaggio.

In secondo luogo.

	A. di D. a 5. del C. di Re.

6. non passi la D. a 3. del suo C., come s' insinuò nel Cap. primo, perchè il B. pigliando il C. coll' A., col successivo sc. di D. a 4. del C. di Re, sconcerterebbe troppo il N., attesa la qualità dell' arroccamento, come si vedrà nel Cap. quinto essendo il tratto dell' Avversario, ma spinga in vece un p. la P. di D., per potere più utilmente passare la D. a

(a) E ciò per suo meglio, perchè se pr. la P. colla sua di D., viene il cambio delle Donne, per cui il B. perde almeno un P.

D. a 3. del suo C., in offesa delle due Ped. contr., se il B. non avrà prevenuto con qualche tratto di precauzione; o per avanzare l' A. di D. a 5. del C. di Re, se il B. sortirà colla D. a 3. d' A. di Re, come nella seconda difesa del paragrafo primo.

CAPITOLO TERZO.

Arroccandosi il Nero nel suo tratto 4. di giuoco piano col Re al cant., e Roc. in casa d' Alf.

Faccianfi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

Nero.	*Bianco.*
4. Re al cant., e R. in c. d' A.	

§. I.

	C. di Re a 3. d' A.
5. C. di Re a 5. sua. (a)	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. q. va.
6. la pigl. colla sua di Re.	rip. il P. col C. di Re. (b)
7. pr. la P. d' A. col C.	rip. il C. col Re.
8. sc. di D. a 3. d' A. di Re.	Re a 3. sua in difesa del C.
9. C. di D. a 3. d' A.	C. di D. a 2. di Re.
10. C. di D. a 4. di Re.	A. off. a 3. del C. di D.
11. sc. di C. a 5. del C. di Re, avendo giuoco vinto di sua natura.	

SECONDA DIFESA.

	salta per migl. alla calabrista.
6. P. d' A. di Re q. va.	

In

(a) V. l' avvertimento posto in fine del presente Paragrafo.

(b) Se in vece fugge col C. off. a 4. di R., il N. dia sc. d' A. a 5. di C., e il B. coprendosi coll' A., il N. uscirà colla D. a 2. del Re, rimanendo costantemente con un P. di più. In oltre se il B. in vece di fuggir col C. di D. avanza il C. di Re a 5. sua; il N. ritiri il C. a 3. di R., ove se il B. va colla D. a 5. di R., il N. pigli franco il C. di D. colla P.

In primo luogo.

Nero.	Bianco.
	P. del R. di Re un p.
7. pr. la P. d' A. col C. . . .	rip. il C. col R.
8. pigl. il R. coll' A. dando sc. .	rip. l' A. col Re.
9. pr. la P. di Re colla sua d' A..	la pigl. col C. di D.

10. sc. di D. a 5. del R. di Re, venendo superiore di forze, e di situazione.

In secondo luogo.

	P. di D. un p.
7. lo stesso	C. di Re a 5. sua. (*a*)
8. sp. la P. d' A. alla 5. . . .	ritira il C. a 3. di R. (*b*)
9. D a 5. di R.	D. a 3. d' A.

10. pr. col C. la P. di R. minacciando la D. nemica coll' A. di D. a 5. del C. di Re.

In terzo luogo.

	P. di D. due p.
7. la pr. colla sua di Re. . .	rip. la P. col. C. di Re.
8. P. di D. q. va	la pr. colla sua di Re. (*c*)
9. pr. la P. di R. col C. . . .	rip. il C. col Re.
10. sc. di D. a 5. di R. . . .	Re in c. di C.

11. prende il C. coll' A. minacciando con esso sc., e scoprendo la *D.* in offesa dell' A. contr. con giuoco migliore.

In

(*a*) Se giuoca l' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. passi la D. off. a casa del Re in vista della portata di essa a 4. di R., se il B. spingerà un p. la P. del R. sopra il C., e se in vece dell' A. di D. muove adesso un p. la P. di R., il N. lasci in preda il C., e inoltri per migl. alla 5. la P. d' A., poichè se il B. pr. il C. farà malissimo; e ciò perchè il N. pr. la P. coll' A., potendo opportunamente passare la D. a casa di Re, poscia a 4. di R., siccome il R. a 3. d' A., indi a 3. sua senza riparo del B.

(*b*) Se dà sc. di C., il N. lo pr. col R., indi cala la D. a 5. di R.

(*c*) Se in vece pr. la P. d' A. col C., il N. lo rip. coll' A., per avanzare la D. a 5. di R.; se rip. la P. di D. coll' A., o C., il N. movendo un p. la P. d'A. di D., guadagna un Pezzo; e se in fine ritira l' A. off., il N. guadagna la P. di Re, prendendola colla sua di D.

In quarto luogo.

	Nero.	*Bianco.*
		pr. la P. colla sua di Re.
7.	pigl. la P. d'A. col C. . .	lo rip. col R.
8.	pr. il R. coll' A. dando sc. .	rip. l' A. col Re.
9.	P. di Re alla 5.	C. off. a 4. di D.
10.	D. a 3. d' A. di Re. . . .	C. di D. a 2. di Re. (a)
11.	P. d' A. di D. q. va. . . .	C. off. a 3., o 5. dell' altro.
12.	pigl. la P. colla D. dando sc.	Re a c. di C.
13.	P. di D. q. va, per dare sc. di D. a 7. d' A., indi giuocare l' A. a 5. del C. di Re, venendo in gran vantaggio di situazione.	

AVVERTIMENTO

Al Nero sopra il suo tratto 5.

Potrebbe il Nero nel suo tratto 5. in vece del Cav. di Re a 5. sua sortire col Cav. di Don. a 3. d' Alf., per dare adito al Bianco di saltare col Cav. di Re a 5. sua, venendone la seguente insidia, che può tentarsi dal Nero con sicurezza, e vantaggio.

	Nero.	*Bianco.*
5.	C. di D. a 3. d' A. . . .	C. di Re a 5. sua. (b)
6.	P. di D. una casa.	pr. il P. d' A. col C. dando sc. (c)
7.	pr. il C. col R.	rip. il R. coll' A.
8.	D. a casa d' A.	

In

(a) Se in vece ritira il C. off. a 3. dell' altro, il N. spinga due p. la P. di D. sopra l' A. contr. guadagnando il giuoco; poichè se il B. pr. la P. coll' A., è matto patente; se la pr. col C., il N. piglia la P. colla D. dando sc., indi esce coll' A. di D. a 3. di Re; e se in fine ritira l' A. a 2. di Re per difesa del matto, il N. inoltra il P. di D. alla 5. sopra il C., fuggendo il quale, il N. dà sc. di D. pigliando la P., indi sc. a 7. d' A., poscia avanza l' A. di D. a 5. di C. con giuoco vinto.

(b) Non potendo il B. pigliare utilmente la P. d' A. di Re, come si vedrà in appresso; perciò questo tratto di saltar col C. a 5. sua se non è falso, è certamente inutile, non potendo sussistere il fine, per cui vien fatto.

(c) Se prende la P. coll' A., il N. piglia la P. d' A. coll' A., indi avanza il C. di Re a 5. sua.

In primo luogo.

	Nero:	Bianco:
		A. ess. a 5. di R.
9.	sc. d'A. pigliando la P. . .	Re a c. d'A. per migl. (a)
10.	pigl. l'A. col C. di Re . .	rip. il C. colla D.
11.	C. di D. a 5. di essa . . .	C. di D. a c. di essa D.
12.	A. a 5. di R. dando sc. scop.	Re in c. di C.
13.	P. del C. di Re una casa, venendo il B. a perdere la D., per non avere il matto di C. a 7. di Re.	

In secondo luogo.

		A. ess. a 4. dell'altro.
9.	sc. d'A. pigliando la P. . .	Re a c. d'A. per migl. (b)
10.	A. di D. a 5. del C. di Re.	A. di Re a 2. di esso Re.
11.	C. di D. a 5. di essa. . .	A. di Re a 3. sua. (c)
12.	pr. lo stesso A. col C. di D.	rip. il C. colla P.
13.	pigl. la P. di Re col C. . .	lo ripigl. col suo.
14.	pr. la P. coll'A. chiudendo la D.	ripr. l'A. colla D.
15.	pigl. la D. colla D. . . .	pr. l'altro A. col C.
16.	R. a casa d'A. di Re, dando il matto forzato in cinque colpi.	

§. II.

		P. di D. una casa.
5.	P. d'A. di D. un p. . . .	A. di D. a 5. del C. di Re. (d)
6.	D. a 3. del suo C.	

(*a*) Perchè se pr. l'A., il N. collo sc. dopp. pigliando la P. col C., lo matta in pochi tratti.

(*b*) Perchè se pr. l'A. è matto al più in 4. colpi, pigliando il N. la P di Re col C.

(*c*) Se in vece muove un p. la P. di D., il N. pr. l'A. col C., e il B. ripigliando il C. col suo, il N. inoltra a 4. di R. il C. di Re, vincendo il giuoco: e se in vece della P. di D. sp. un p. la P. del R. di Re, il N. pr. l'A. coll'A. dando sc., indi la P. di Re col C. con giuoco sempre vinto di sua natura.

(*d*) Se in vece sorte col C. di Re a 3. d'A., il N. non mandi il C. di Re a 5. sua, perchè saltando il R. a 2 [illegible] sta, il N. non potrebbe senza scapito spingere la P. d'A. di Re q. va, giuocandosi dal B. la P. di R. un p. sopra il C., come si dimostrerà nel Cap. sesto essendo il tratto dell'Avversario, ma

PRIMA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	D. a 2. sua. (a)
7. pr. la P. di C. colla D. . .	R. in c. di C.
8. D. off. a 6. di R.	R. a 3. di C.
9. D. a 4. di R.	pr. il C. coll' A.

10. rip. colla P., ove se il B. avanza la D. a 6. di R. minacciando il P. dopp., e il sempre sc., il N. ritiri l' A. di Re a 2. di esso Re in difesa del P., e del suo vantaggio.

SECONDA DIFESA.

	C. di D. a 4. di R.
7. sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a casa d' A.
8. D. a 4. di R.	pr. l' A. col Re.
9. pigl. il C. colla D. . . .	pr. il C. coll' A.
10. rip. colla P.	D. a 3. d' A.
11. sc. di D. pigliando la P. .	copre col C.
12. P. dopp. alla 4.	la pr. per migl. colla D.
13. P. d' A. di Re un p. . . .	D. a 5. di R.

14. pr. la P. di C., e se il B. manda l' A. a 7. sua minacciando la portata di esso a 6. di C., il N. giuochi la D. a 5. di C., indi a 2. di Re riparando a tutto. Che se il B. prima dell' A. giuocasse il R. a casa di C., il N. ritiri la D. a 6. di R., venendo la stessa ritirata di essa con due P. di più.

TERZA DIFESA.

	pigl. il C. coll' A.
7. sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a casa d' A.
8. pr. l' A. col P. di C. . . .	

In

spinga la P. di D. due p., per collocare le *Ped.* di mezzo alle 4., oppure un p. solo, per allettare il nemico a giuocare o il C. di D. a 4. di R., o il C. di Re a 5. sua, nel qual ultimo caso il N. dovrà fare lo stesso, poichè dopo i noti cambi il N. pr. la P. d' A. col C., e il B. giuocando la D. a 5. del R. di Re, il N. manda l' A. di D. a 5. del C. di Re con bel vantaggio.

(*a*) Se la giuocasse a 2. di Re, o 3. d' A., il N. pigliando ancora la P. di C. guadagna un Pezzo.

In primo luogo.

	Nero.	Bianco.
		D. a 3. d' A.
9.	ritiri l' A. a 5. di R. . . .	P. del C. di Re un p.
10.	A. off. a 4. del suo C. . .	P. del R. di Re q. va.

11. A. a 3. di R., ove se il B. dà sc. pigliando il P. dopp., il N. coprasi coll' A., e verrà in guadagno d' un Pezzo, pigliando la P. del C. di D. colla D.

In secondo luogo.

	Nero.	Bianco.
		D. a 5. del R. di Re.
9.	pr. il C. coll' A.	rip. col R. per migl.
10.	D. a 6. di Re per migl. . .	P. del R. di Re q. va. (a)
11.	D. a 6. del C. di Re. . .	pr. la P. d' A. coll' A.

12. P. di D. q. va, ove se il B. ritira il C. a 2. di Re, il N. richiami la D. a 2. del C. guadagnando l' A., e se piglia piuttosto la P. colla sua di Re; il N. giuochi l' A. di D. a 5. del C. di Re collo stesso guadagno dell' A. contr.

ISTRUZIONE AL NERO

sopra la giusta sua difesa,

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO.

CAPITOLO QUARTO.

In cui il B. spinge nel 4. tiro di giuoco piano la Ped. d' Alf. di Don. una casa;

o quella di Don. uno, o due passi.

	Bianco.	Nero.
1.	P. di Re q. va	lo stesso.
2.	C. di Re a 3. d' A. . . .	C. di D. a 3. d' A.
3.	A. di Re a 4. dell' altro. .	lo stesso.

(a) Se in vece piglia la P. d' A. coll' A., il N. ritiri la D. a 4. del C. di Re, guadagnando in segito lo stesso A.

§. I.

Bianco. *Nero.*
4. P. d' A. di D. una casa . . D. a 2. del Re. (a)

PRIMA DIFESA.

5. P. di D. un p. . . . . . lo stesso.

In primo luogo.

6. C. di Re a 5. sua . . . . . C. di D. a c. di essa.
7. Re al cant., e R. in c. d' A. P. d' A. di Re un p.
8. pr. il C. di Re coll' A. . . . rip. col R., ove se il B pr. la P. di R. col C., ovvero dà sc. di D., il N. sp. un p. la P. del C. guadagnando un Pezzo.

In secondo luogo.

6. A. di D. a 5. del C. di Re . . P. d' A. di Re un p.
7. pr. il C. di Re coll' A. (b) . pigl. l' altro A. colla P.
8. A. off. a 5. di D. . . . . P. dopp. alla 5.
9. pr. il C. coll' A. dando sc. . rip. colla P.
10. C. off. a 2. di D. . . . . R. di Re in c. d' A.
11. salta alla calabrista. (c) . . D. a 5. del R. di Re.
12. se muove un p. la P. del C. di Re, il N. entra colla D. a 6. di R., indi giuoca il R. di Re a 3. d' A., per passarlo a 3. sua. E se viene in vece colla D. a 2. del Re, il N. manda parimente il R. a 3. d' A. con giuoco di sicura vittoria.

SE-

(a) Quando il nemico nel tr. 4. di giuoco piano sp. un p. la P. d' A. di D., questa è la più giusta risposta, che lo impedisce dal collocare le Ped. di mezzo alle quarte, e preserva da tutti i pregiudizj, che s' incontrano con altre difese.

(b) Questo è l' errore del B., che dee piuttosto ritirare l' A. off. a 4. del R.

(c) Se spinge in vece la P. d' A. di Re un p., il N. dia sc. di D. a 5. del R., e il B. coprendosi colla P., il N. ritiri la D. a 4. del R. guadagnando almeno un P. con miglior giuoco.

SECONDA DIFESA.

Bianco.	Nero.
5. Re a c. di C., e R. a c. di Re. (a)	A. di Re a 3. del C. di D. (b)
6. P. di D. due case.	la pr. con quella di Re.
7. rip. colla P. d' A.	D. a 5. del suo C.

8. comunque giuochi, perde almeno un P., il che nasce dal suo tratto 6., in cui spinse la P. di D. q. va. Che se in vece la movesse un sol passo, il N. faccia lo stesso, dove il B. venendo a 5. del C. di Re o con esso C., o coll' A. di D., il N. si regoli colla scorta de' tratti sovraccennati.

§. II.

4. P. di D. una casa.	lo stesso.
5. C. di Re a 5. sua.	C. di Re a 3. di R.

In primo luogo.

6. sp. due p. la P. d' A. di Re. .. A. di D. a 5. di C.
7. D. off. per migl. a 2. sua. (c). pr. la P., potendo in seguito passar la D. a 2. sua, ed opportunamente arroccarsi con miglior giuoco.

In secondo luogo.

6. D. a 5. del R. di Re. . . Re al cant., e R. in c. d' A.

7. lo

(a) Fa questo tratto per spingere la P. di D. q.' va: che se in vece saltasse col Re al cant., e R. in c. d' A., il N. muova il P. di D. una casa, ove spingendo il B. il P. di D. q. può, il N. non prenda; ma ritiri l' A. off. a 3. di C.

(b) Benchè sembri, che il N. possa guadagnare un P. col prendere quello d' A. di Re dando sc., ciò però non sussiste, perchè il B. pr. l' A. col Re, ed il N. dando sc. di D., il B. si copre colla P., indi giuoca il C. di D. a 3. del R., poi avanza la P. di D. alla 5., pigliando in seguito quella di Re col C.

(c) Dico per migl., perchè se il B. pigliasse qui la P. d' A. di Re coll' A. dando sc., il N. passando il Re a 2. sua guadagna un Pezzo: e se la prendesse col C., il N. dà sc. di D., dove il B. coprendosi colla P., il N. ritira la D. a 4. di R. collo stesso guadagno d' un Pezzo.

Bianco.	Nero.
7. lo stesso. (a)	P. d' A. di Re q. va.
8. lo stesso.	pr. la P. di Re colla sua d' A.
9. rip. per migl. col C.	P. di D. alla 4.
10. prende l' A. col C.	A. di D. a 5. del C. di Re.
11. C. a 6. del Re.	lo. pr. coll' A.

12. dovendo ritirare la D. minacciata di nuovo coll' A. a 5. di C., verrà in perdita dell' A., ciò derivando dal suo tratto 6., in cui in vece della P. d' A., o della giuocata di D. dee arroccarsi col Re all' angolo, e col R. a c. d' A., dove il N. avverta di non mandare l' A. di D. a 5. del C. di Re, perchè il B. guadagnerebbe un P., pigliando quello d' A. di Re coll' A., ma si arrocchi ad imitazione del B., il quale spingendo due case la P. d' A. di Re, il N. faccia lo stesso, ed avrà giuoco del pari.

§. III.

4. P. di D. due case. (b)	la pr. coll' A. per migl. (c)
5. P. d' A. di D. un p.	A. off. a 3. di C. (d)
6. C. di Re a 5. sua.	C. di Re a 3. di R.

7. D.

(a) Se in vece di arroccarsi dà sc. di C. pigliando la P., il N. lo rip. col suo, e il B. prendendolo coll' A., il N. giuochi la D. a 3. d' A. di Re con bel vantaggio: e se in vece dello sc. pr. col C. la P. di R. il N. prima di ripigliarlo mandi l'A. di D. a 5. del C. di Re.

(b) Benchè questo tratto non sia contingibile che rare volte, per avere la perdita manifesta d' una P., pure contenendo diverse insidie, si è riputato degno di esame per gli studiosi.

(c) Non dee prenderla colla P., perchè il B. salta col C. di Re a 5. sua, dove il N. giuocando il C. di D. a 4. del Re, o l' altro C. a 3. di R., il B. piglia non ostante la P. d' A. col C, e dopo i cambi dà sc. di D. a 5. del R., rifacendosi dell' A. con miglior giuoco. Nè pure dee prenderla col C. di D., perchè il B. pr. anch' esso col C. la P. del Re, dove il N. ritirando per migl. il C. di D. a 3. del Re, il B. lo pr. coll' A. guadagnando almeno un P., mercecchè ripigliandolo il N. per migl. colla P. d' A. di Re, il B. dà sc. di D., e il N. coprendosi colla P., il B. la pr. col C. restandone in vantaggio.

(d) E ciò per suo meglio, perchè se torna con esso A. a 4. dell' altro, il B. dà sc. d' A. pigliando la P. in vista dell' altro di D. a 5. sua.

Bianco.	*Nero.*
7. D. a 5. del R. di Re. . .	Re al cant., e R. in c. d' A.

8. giacchè non dee prendere in alcun modo la P. d' A., come si è avvisato nel paragrafo precedente; se anche qui si arroccherà ad imitazione del N., questi non cacci il C. contr. colla P. d' A. un p., perchè il B. pigliando con esso la P. del R., e poscia il C. coll' A. di D., avrebbe almeno il giuoco patto: ma sorta colla D. a 3. d' A. di Re, per passarla a 3. di C. con sicurissimo giuoco, oltre il vantaggio della Pedona.

CAPITOLO QUINTO.

Arroccandosi il B. nel suo tratto 4. di giuoco piano col Re in casa di C., e Roc. in quella di Re.

Faccinsi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

Bianco.	*Nero.*
4. Re in c. di C., e R. in c. di Re.	P. di D. un p. (*a*)
5. P. d' A. di D. una casa. .	A. di D. a 5. del C. di Re.
6. D. a 3. del suo C. (*b*) . .	pigli il C. coll' A.

§. I.

7. pr. la P. del C. colla D. .	C. di D. a 4. di R.
8. sc. d' A. a 5. di C. (*c*) . .	ritiri il Re in c. d' A.
9. D. a 5. sua, o 6. di R. . .	P. d' A. un p.
10. la pigl. coll' A.	rip. l' A. col C.
11. pr. il C. colla D.	A. off. a 4. del R. di Re guadagnando un Pezzo per due Pedone.

§. II.

(*a*) Si ritenga per massima, che a qualunque arroccamento fatto nel 4. tiro di giuoco piano, si può costantemente rispondere con questa P. di D. una casa.

(*b*) Questo tratto non è adottabile nel supposto arroccamento, come verrà dimostrato, e si accennò nel §. terzo del cap. secondo. Che se il B. spingesse in vece la P. di D. q. va, il N. ritiri l' A. a 3. di C.

(*c*) Se piuttosto dà sc. di D. a 5. di C., il N. non ritiri il Re, ma copra colla P. d' A.

§. II.

Bianco.	Nero.
7. rip. l' A. colla P.	sc. di D. a 4. di C.
8. Re in c. d' A. per migl. (a)	D. a 5. di R. minacciando il m.

PRIMA DIFESA.

9. pr. la P. d' A. dando sc. (b) .	Re in casa d' A.
10. P. di D. q. va	lo pr. per migl. col suo di Re.
11. rip. col suo d' A. (c) . . .	pigl. il P. per suo meglio col C., avendo in ogni caso giuoco di grande offesa.

SECONDA DIFESA.

9. P. di D. q. va	A. per migl. a 3. di C. (d)
10. pr. la P. d' A. dando sc. . .	Re in c. d' A.
11. pigl. il C. coll' A.	rip. col R., rifacendosi in seguito della P. con giuoco meglio ordinato.

§. III.

(a) Poichè se ritira il Re al cant., il N. avanza la D. a 5. d' A., e qui se il B. difende il P. dopp. comunque, il N. ritira l' A. a 3. di C. con miglior situazione; se in vece sp. q. va la P. di D., il N. dà sc. pigliando il P. dopp., indi ritira l' A., come sopra; se in fine piglia il P. di C. colla D., il N. prendendo il P. dopp. lo matta in altri due colpi.

(b) Se in vece passa il R. a 2. del Re, il N. pigl. la P. del R. in vista del matto, ad imitazione di quanto si dirà nel seguente terzo paragrafo.

(c) Se piuttosto pr. la P. di C. colla D. il N. pigli la P. colla dopp. senza timore dell' offesa contr.

(d) Questa ritirata d' A. è necessaria nel supposto caso, in cui il B. non ha per anche fatt' uso dell' A. di Re; e però potrebbe vantaggiosamente pigliar colla D. la P. di C., che se il B. prima di spingere la P. di D. pigliasse in questa, o nella difesa del seguente terzo paragrafo la P. d'A. dando sc., ritirandosi il N. in c. d' A., e il B. o prima, o dopo il cambio di detto A. col C. spingesse la P. di D. q. va, il N. in vece di ritirare l' A. pigli la P. come si è insinuato di sopra, rovinando il nemico.

§. III.

Bianco. *Nero.*
7. pr. la P. d' A. dando sc. . . . Re in c. d' A.
8. pigl. il C. coll' A. . . . . . rip. col R.

PRIMA DIFESA.

9. pigl. la P. di C. colla D. . . D. a 4. del C. di Re.
10. sp. la P. di C. un p. (a) . . . D. a 5. di C.
11. se pigl. il C. colla D., il N. lo matta, entrando colla D. a 6. di R.; se in vece piglia il R. dando sc., il N. ritira il Re a 2. d' A. come sopra; e se per suo meglio ritira la D. a 5. di C., per richiamarla a casa d' A. di Re, resta sempre inferiore di forze, e di situazione.

SECONDA DIFESA.

9. pr. l' A. colla P. . . . . . . sc. di *D.*
10. Re in c. d' A. per migl. . . D. a 5. del R. di Re.
11. P. di D. due p. (b) . . . . . la pr. colla P. di Re.
12. pigl. la P. di C. colla D. . . pr. la P. d'A. di D. colla dopp.
13. R. a 2. di Re. . . . . pigl. la P. di R. colla D., ove non dovendo il B. prendere il R. colla D., se giuocherà il R. a 2. d' A. di D., o 3. del Re, il N. inoltra il C. di D. a 5. di essa, venendo il matto irreparabile in pochi tratti.

K CA-

(a) Se in vece pr. il R. dando sc., il N. venendo col Re a 2. d' A., minaccia la D., ed il matto.
(b) Se giuoca il R. a 2. di Re, il N. pigl. la P. di R. colla D., obbligando il B. ad inoltrare lo stesso R. a 3. del Re con suo danno per riparo del matto.

CAPITOLO SESTO.

Arroccandosi il B. nel matto 4. di giuoco piano col Re al cant., e Roc. in casa d' Alf.

Facciansi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

	Bianco.	*Nero.*
4.	Re al cant. e R. in c. d' A. (*a*)	P. di D. una casa.
5.	P. d' A. di D. un p.	C. di Re a 3. d' A.
6.	C. di Re a 5. sua. (*b*) . . .	salta per migl. alla calabrista.
7.	P. d' A. di Re q. va. . . .	P. del R. di Re una casa:

§. I.

8.	sp. un p. la P. di D. (*c*) . .	pr. il C. colla P.
9.	rip. colla sua d' A.	C. off. per migl. a 5. sua.
10.	Ped. del R. di Re un p. (*d*)	sc. di C. a 7. d' A.
11.	pr. col R.	rip. coll' A.
12.	D. per suo meglio a 3. d' A. .	A. off. a 3. del C. di D.
13.	D. a 5. del R. di Re. . . .	C. di D. a 2. del Re.
14.	P. dopp. alla 6.	lo piglia col C.
15.	pr. il C. colla D.	D. a 5. del R. di Re minacciando non solamente lo sc., che in quattro tiri verrebbe matto, ma anche la presa della P. del R. coll' A. di D. con giuoco vinto di sua natura.

§. II.

(*a*) Arroccandosi il B. col Re al cant., e R. in c. di Re. V. l' Avvertimento sotto il presente Cap.

(*b*) Se in vece sp. due p. la P. di D., il N. ritiri l' A. di Re a 3. di C., e quì se il B. salterà col C. di Re a 5. sua, il N. salti alla calabrista, dove il B. spingendo la P. d' A. di Re due p., il N. non cacci il C. colla P. di R., perchè il B. cambiando i due Pezzi nel R. pr. la P. di Re colla sua di D. con miglior posizione; ma pigli la P. di D. colla sua di Re, di cui resterà superiore con ottima situazione.

(*c*) Se piuttosto passa la D. a 3. d' A. di Re, il N. non pigli per ora il C., ma inoltri l' A. di D. a 5. del C. di Re, dove il B. ritirando la D. a 3. di C., il N. prenda la P. d' A. con quella di Re, indi il C. restando dopo i cambi superiore d' una qualità per lo meno.

(*d*) Se sp. la P. dopp. alla 6. di C., il N. passi la D. a 5. del R. di Re, e il B. spingendo un p. la P. di R., il N. entri colla D. a 6. di C., e vincerà.

§. II.

	Bianco.	*Nero.*
8.	pr. la P. d' A. col C. . . .	pr. il C. col R.
9.	rip. coll' A. dando sc. . . .	pigl. l' A. col Re.
10.	pr. la P. di Re colla sua d' A. .	rip. per migl. col P. di D.
11.	sc. di D. a 5. del R. di Re. (a)	Re a c. di C.

In primo luogo.

12. D. off. a 6. di C. . . . . non giuochi la D. a 6. sua, nè a c. del *Re* per cambiarla, perchè il B. guadagna il C. col R., ma avanzi l' A. di D. a 5. del C. di Re, minacciando la D. nemica col C. a 2. del Re, ove il B. per unico rimedio dovrà pigliare il C. col R., e il N. ripiglierà colla D. con giuoco assai superiore.

In secondo luogo.

12. ritira la D. a 4. di R. . . D. a 6. sua.
13. Se ritira il R. in c. di Re per difesa del P., il N. salti col C. di Re a 5. sua, passando poscia o collo stesso C., o coll' A. a 7. dell' altro con ottimo attacco; e pigliando piuttosto il C. col R., il N. avanzi la D. a 7. del Re con giuoco vinto.

In terzo luogo.

12.	D. a 3. d' A. di Re . . .	C. di Re a 5. sua.
13.	sc. di D. a 7. d' A. . . .	Re a 2. di R.
14.	P. del R. di Re un p. . .	D. a 5. di esso R. con giuoco di gran vantaggio.

In quarto luogo.

12.	D. a 2. di Re.	A. di D. a 3. di Re.
13.	P. del R. di Re un p. . .	C. di Re a 5. sua, avendo sempre giuoco di grande offesa.

(a) Se dà questo sc. a 3. di C., il N. copra coll' A. di D., e il B. pigliando la P. di C. colla D., il N. mostri la D. a 6. sua, rovinando il nemico.

AVVERTIMENTO AL NERO

Sopra l' arroccamento del Bianco.

Se il B. arroccandosi pone il Re al cant., e il R. in casa di Re, lasciando in preda il P. d' A., serviranno al N. di sufficiente scorta i lumi, che quì soggiungo per sua necessaria istruzione: e però

	Bianco.	*Nero.*
4.	Re al cant., e R. in c. di Re.	P. di D. una casa. (*a*)
5.	P. d' A. di D. un p. . . .	C. di Re a 3. d' A.
6.	P. di D. q. va. (*b*) . . .	ritiri l' A. a 3. di C.
7.	C. di Re a 5. sua. (*c*) . . .	salta alla calabrista.
8.	P. d' A. di Re q. va . . .	pr. la P. di D. colla sua di Re.
9.	P. di Re alla 5.	la pr. colla sua di D.
10.	rip. la P. con quella d' A. di Re.	C. offeso a 5. sua, venendo superiore di due Pedone.

SE-

(*a*) Non dee il N. pigliar la P. d' A. coll' A. perchè il B. giuocando il R. in c. d' A., poi la P. di D. q. va, avrebbe giuoco vinto di sua natura per l' offesa irreparabile, che ne deriva contro la P. d' A. di Re, come esattamente lo dimostra l' *Anonimo*, e il *Lolli* nel cap. primo.

(*b*) Se in vece salta col C. di Re a 5. sua, il N. faccia lo stesso, e il B. non potendo pigliare senza suo danno la P. d' A., ma dovendo richiamare il C. a . di R., il N. cali la D. a 5. del R. con giuoco assai vantaggioso.

(*c*) Se piglia la P. di Re con quella di D., il N. fugga il C. a 5. sua; e quì giuocando il B. il R. in c. d' A., il N. non prenda la P. d' A. col C., perchè sarebbe soggetto all' offesa dimostrata sotto il cap. terzo; ma pigli la P. dopp. col C. di D.

SECONDA APERTURA,

IN CUI IL NERO SCOSTASI DAL GIUOCO PIANO NEL SECONDO SUO TIRO,

DIVISA IN QUATTRO CAPITOLI.

NOn è il nostro giuoco sì circoscritto, che tenga riposte tutte le sue finezze ne' giuochi piani, che si sono fin quì dimostrati. Molti, e rimarchevoli sono gl' inganni, che s' intrecciano ancora in altri giuochi, che non essendo piani, chiameremo *irregolari*, e che formeranno l' oggetto delle seguenti due Aperture; supponendosi in questa il deviamento dal giuoco piano per parte del Nero, e nella seguente quello per parte dell' Avversario; così che (salvo i gambitti di Re, e di Donna, de' quali si tratterà nella particolar loro sede) finiranno queste di ammaestrar lo studioso ne' principali artifizj, che possano praticarsi nel primo scioglimento de' Pezzi.

In questa Apertura pertanto continuerò ad istruire il Nero, che voglia scostarsi dal giuoco piano, proponendogli nel secondo suo tiro dopo le due Pedone dei Re alle quarte case l' Alf. di Re a 4. dell' altro, o la Ped. d' Alf. di Don. una casa; ed ove il tratto sia dell' avversario la Ped. di Don. q. va, ovvero un sol passo nello stesso tratto secondo in risposta al Cav. di Re contr. a 3. d' Alfiere. Sono questi i più insidiosi non meno, che i più sicuri, ed istruttivi deviamenti, che possano praticarsi; non intendendo però di condannare chi oltre le quì supposte volesse adottare praticamente alcune di quelle insidie meno pericolose fra le molte, che nella seguente terza Apertura verranno promosse dall' avversario.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Deviando il Nero avente il tratto dal giuoco piano nel suo secondo tiro,

con giuocare l' Alf. di Re a 4. dell' altro.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va	lo stesso.
2. A. di Re a 4. dell' altro . .	

§. I.

	C. di Re a 3. d' A.
3. P. di D. due p.	

PRIMA DIFESA.

pr. la P. di Re col C.

4. pigli l' altra P. colla sua di D., minacciando lo sc. d' A. colla presa della P. d' A. di Re; nel che il B. dovrà per migl. ritirare il C. a 4. sua, o a 4. d' A. di D., per collocarlo, occorrendo, a 3. di Re con sicurezza di giuoco; poichè se in vece pigliasse con esso la P. d' A. di Re, come sembra di poter fare, o mandasse la D. a 5. di R., il N. sortirebbe colla D. a 3. d' A. di Re con miglior giuoco.

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di D. colla sua di *Re*.
4. P. di Re alla 5.	C. off. a 5. di Re. (*a*)
5. sc. d'A. pigliando la P. . .	pr. l' A. col Re.
6. sc. di D. a 3. d' A. . . .	copre col C.
7. C. di Re a 3. di R. . . .	A. a 2. di Re. (*b*)

8. Re

(*a*) Se in vece dà sc. d' A., perde un Pezzo; e se piuttosto giuoca la D. a 2. di Re, il N. faccia lo stesso; e il B. ritirando per migl. il C. off. alla propria casa, il N. sorta col C. di Re a 3. d' A., e col successivo arroccamento del Re in c. di C., e R. in quella di Re, farà un' offesa assai vantaggiosa.

(*b*) Se spingesse un p. la P. del R. di Re, il N. salti col Re in c. d' A. e R. in quella di Re; ove giuocando il B. l' A. a 2. del Re, il N. pigli il C., e il B. prendendo la P. coll'

Nero.	Bianco.
8. Re a c. d' A., e R. in c. di Re.	R. in c. di Re, o d' A. (a)
9. pr. il C. colla P.	rip. la P. coll' A.

10. se il R. bianco trovasi in c. d' A., dia sc. di D. a 5. sua, mattandolo poscia in due tiri: e se trovasi in c. di Re, dia sc. di C. a 5. sua con giuoco assai superiore.

§. I I.

	P. d' A. di D. un p.
3. D. a 2. del Re.	C. di Re a 3. d' A. (b)
4. P. d' A. di Re q. va.	

PRIMA. DIFESA.

	pr. la stessa P. colla sua. (c)
5. C. di Re a 3. d' A.	A. a 4. dell' altro.
6. P. di D. due p.	A. off. a 3. di C.
7. Re al cant., e R. in c. d' A.	P. di D. un p.
8. C. di Re a 5. sua.	salta alla calabrista.
9. pr. il P. dopp. col R.	P. del R. di Re un p. (d)
10. pigl. la P. d' A. col C.	pr. il C. col R.
11. rip. coll' A. dando sc.	pigl. l' A. col Re.

12.

A., il N. collo sc. di D. a 5. sua, e col C. a 4. d' A. guadagnerà una qualità per lo meno.

(a) Se muove il Re richiamandolo alla propria casa, il N. pr. il C., e il B. ripigliando la P. colla sua, vien matto in tre colpi: e se in vece ritira il Re in c. di C., il N. pr. il C., e il B. prendendo la P. coll' A., il N. dia sc. di D. a 5. sua, e poi saltando col C. a 5. sua, guadagnerà almeno la Donna.

(b) Se in vece esce colla D. a 4. del C. di Re; il N. sorta col C. di Re a 3. d' A., dove se il B. piglia la P. di C., il N. darà sc. d' A. indi passerà il R. a c. di C. con giuoco assai superiore.

(c) Se manda l' A. di Re a 4. dell' altro, il N. pigli la P. di Re colla sua; e il B. prendendo il C. coll' A., il N. ripigli per suo meglio lo stesso A. col R., ed avrà giuoco vinto di sua natura.

(d) Se in vece piglia la P. di D. coll' A., il N. pr. la P. d' A. col C., e dopo i cambi darà sc. di D. a 4. d' A., guadagnando una qualità.

Nero.	*Bianco.*
12. P. di Re alla 5.	la piglia colla P.
13. rip. con quella di D.	D. a c. del Re.

14. C. di D. a 3. d'A., pigliando poscia il C. colla P. con giuoco vinto di sua natura.

SECONDA DIFESA.

	P. di D. una casa
5. pr. la P. di Re colla sua.	rip. con quella di . (*a*)
6. C. di Re a 3. d'A.	A. di Re a 3. di D.
7. P. di D. q. va.	Re a c. di C., e R. a c. di Re.
8. pigl. la P. colla P.	rip. coll' A.
9. Re al cant., e R. in c. d'A.	A. di D. a 5. del C. di Re.
10. sc. d'A. pigliando la P.	pr. l'A. col Re.
11. pigl. l'A. col C. dando sc.	rip. col R.
12. prende l'A. colla D.	Re in c. di C.
13. A. di D. a 5. del C. di Re.	pr. la D. col C.
14. rip. la D. coll' A.	pigl. la P. col R.

16. C. di D. a 3. d'A. con giuoco pari di forze, e non inferiore di situazione.

§. III.

	lo stesso A. a 4. dell' altro.
3. P. d'A. di D. un p.	

PRIMA DIFESA.

	lo stesso, o il C. di D. a 3. d'A.
4. P. di D. q. va.	la pr. colla sua.

5. sc. d'A. pigliando la P., ove se il B. non lo pr. col Re, il N. piglia il C. coll' A., e pigliando l'A., il N. dà sc. di D. a 5. di R. rifacendosi dell' A. con miglior situazione, il che non fu avvertito dal *Bertin Gamb.* 20. pag. 40.

L Se-

(*a*) Se manda in vece l'A. di D. a 5. del C. di Re, il N. passando la D. a 3. sua, resterà superiore d'una P., poichè se il B. pr. il P. dopp. col suo di D., il N. dà sc. d'A. pigliando la P. d'A. di Re.

SECONDA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	P. di D. una casa.
4. P. di D. q. va.	la pr. per migl. colla sua di Re.
5. rip. con quella d' A. di D. .	sc. d' A. a 5. di C.
6. copre col C. a 3. d' A. . .	lo piglia coll' A. dando sc.
7. rip. colla P.	C. di Re a 2. di esso Re. (*a*)
8. D. a 5. del R. di Re. . .	salta alla calabrista.
9. A. di D. a 5. del C. di Re.	P. del C. di Re un p. (*b*)
10. D. off. a 4. del R.	R. a c. del Re.
11. A. a 6. dell' altro	P. del R. di Re due p.
12. D. a 5. del C. di Re vincendo il giuoco.	

TERZA DIFESA.

	C. di Re a 3. d' A.
4. P. di D. q. va.	la pr. colla sua di Re.
5. P. di Re alla 5.	D. a 2. del Re.
6. pr. il P. dopp. con quello d' A.	sc. d' A. a 5. del C. di D.
7. Re per migl. in c. d' A. (*c*).	C. off. a 5. di Re.
8. D. a 4. del C. di Re. . .	P. d' A. di Re q. va. (*d*)
9. sc. di D. a 5. di R. . . .	Re in c. di D. (*e*)

10.

(*a*) Se in vece di sortir col C., passa l' A. di D. a 3. del Re, il N. lo prende, e poscia dà sc. di D. a 5. del R. di Re; dove il B. coprendosi colla P., il N. replica sc. a 5. del C. di D. guadagnando un P.

(*b*) Se piuttosto investe l' A. colla P. di R., il N. lo lasci in preda, sortendo col C. di Re a 3. d' A.

(*c*) Perchè se coprisse con qualche Pezzo, il B. mandando il C. a 5. di Re, scioglierebbesi felicemente: e però se il Sig. *Philidor* nella pag. [illegible]. dell' ultima edizione avesse avvertito a questo ritiro del Re; non avrebbe tacciato il tr. 5. del N., che avanzò alla 5. la P. del Re, considerandolo tiro irregolare, e solo praticabile contro chi può ricever vantaggio. Fatto è, che l' errore del B. è caduto nel tr. 3. colla sortita del C. di Re a 3. d' A., in vece di che dovea sortir colla D. o a 2. del Re, o a 4. del C. di Re, come vedrassi a suo luogo.

(*d*) Se in vece ritira il C. a 3. di D., il N. richiami l' A. off. a 2. di Re, guadagnando nell' altro tratto il C.

(*e*) Se copre lo sc. colla P., il N. avanza la D. a 6. del R., minacciando di cacciare opportunamente il C. colla P.

	Nero.	*Bianco.*
10.	P. d' A. di Re un p.	C. off. a 3. d' A.
11.	D. a 4. del R. guadagnando sempre un Pezzo.	

QUARTA DIFESA.

		D. a 2. del Re.
4.	C. di Re a 3. d' A. (a) . .	sc. d' A. pigliando la P.
5.	pr. l' A col Re.	sc. di D. a 4. d' A.
6.	P. di D. q. va.	pr. l' A. colla D.
7.	pigl. la P. di Re col C. . .	D. off. a 3. del Re.
8.	R. a c. di Re con giuoco di più sciolta, e più metodica situazione.	

QUINTA DIFESA.

		D. a 5. del R. di Re.
4.	D. a 2. del Re.	C. di Re a 3. d' A.
5.	P. di D. q. va.	

In primo luogo.

		A. off. a 3. del C. di D.
6.	pr. la P. colla P.	pigl. la P. di Re col C.
7.	P. del C. di Re un p. . .	sc. d' A. pigliando la P.
8.	pr. l' A. colla D.	rip. la D. col C.
9.	pigl. la D. colla P.	pr. il R. col C.
10.	A. di Re a 5. D.	C. di D. a 3. d' A.
11.	A. di D. a 4. dell' altro in difesa della P. di Re, col prendere in seguito il C., che sta al cant., e conservando uniti gli Alfieri, avrà giuoco migl.	

d' A., e di mandare, occorrendo, l' A. di D. a 5. del C. di Re.

(a) Sarebbe errore il giuocare la D. a 4. del C. di Re, perchè il B. sorte col C. di Re a 3. d' A. lasciando in preda la P. off., che il N. non può prendere senza danno, come si è avvertito contro del B. nel principio del §. II.

In secondo luogo.

	Nero.	*Bianco.*
		pr. la P. colla sua di Re.
6.	P. di Re alla 5.	C. off. alla propria casa. (*a*)
7.	C. di Re a 3. d' A.	D. off. a 5. del C. di *Re*.
8.	pr. la P. d' A. coll' A. dando sc.	Re per migl. a c. d' A.

9. spinga un p. la P. del R. di Re; nel che il B. se pr. la P. di C. colla D., il N. la guadagna col R. a 2. sua; e se piuttosto ritira la stessa D. a 4. d' A. di Re; il N. pr. il C. coll' A., e poi la P. dopp. colla sua con giuoco sempre migliore.

CAPITOLO SECONDO.

Declinando il Nero avente il tratto dal giuoco piano nello stesso suo secondo tiro,

collo spingere la P. d' Alf. di Don. una casa.

	Nero.	*Bianco.*
1.	P. di Re q. va.	lo stesso.
2.	P. d' A. di D. una casa. (*b*)	

§. I.

(*a*) Se fugge in vece lo stesso C. a 5. del Re, o a 4. di R., il N. giuocando un p. la P. del C. di Re, guadagna lo stesso C. per due Ped., e se in vece fugge a 5. sua; il N. sp. parimente la P. del C. una c., e guadagnerà pure il C. contr., poichè ritirando il B. la D. a 4. del R., il N. muova un p. la P. di esso R., dove il B. spingendo q. va la P. d' A. di Re, il N. avanzi l' A. a 5. di D. in difesa del R., pigliando in seguito lo stesso C. colla P.

(*b*) Il *Philidor* nella sua quarta Partita pretende, che chi sortì il primo tratto dopo le due Ped. dei Re alle 4. non possa nel secondo tiro spingere un p. la P. d' A. di D., altrimenti perda l' attacco, e, come spiegasi nella prima edizione, probabilmente anche il giuoco. Questa proposizione si proverà per troppo avanzata, col dimostrar chiaramente, che la stessa P. d' A. può spingersi una casa non solo senza verun pregiudizio, ma anche con insidiose vedute, e tali, per cui si crede la Ped. medesima meritevole di un cap., onde meglio garantirla dall' indebita taccia.

§. I.

Nero. *Bianco.*
P. di D. q. va. (*a*)
3. C. di Re per migl. a 3. d' A.

PRIMA DIFESA.

A. di D. a 5. del C. di Re.
4. non giuochi la D. a 2. del Re, come insegna la *Società di Parigi* a pag. 201., venendone al più un' eguaglianza di giuoco; ma dia sc. di D. a 4. del suo R. guadagnando un P., perchè se il B. copre colla P., o col C., il N. guadagna la P. di Re, pigliandola col C., e coprendo in vece colla D., o coll' A., il N. ritiri la D. a 3. del suo C. guadagnando parimente almeno un P.

SECONDA DIFESA.

pr. per migl. la P. colla P.
4. piglia la P. di Re col C. A. di Re a 3. di D. per migl. (*b*)
5. non corra in questo caso all' acquisto della P. di Re collo sc. di D. a 4. del suo R., perchè il B. coprendosi colla *P.* d' A. di D., ed il N. pigliando la stessa P. di Re, il B. passa la D. a 2. del Re, guadagnando il C., ma sostenga il suo C. colla P. d' A. di Re due p., e il B. prendendo il C. coll' A., il N. rip. colla P., spingendo poscia quella di D. q. va con giuoco almeno del pari.

§. II.

(*a*) Questo tratto è supposto ancora dal prelodato Scrittore.

(*b*) Perchè se manda lo stesso A. a 4. dell' altro, il N. collo sc. di D. guadagna la P. di Re. Se in vece sorte coll' A. di D. a 4. dell' altro, il N. passando la D. a 3. del suo C. guadagna parimente un P. Se giuocherà piuttosto il C. di Re a 3. d' A., o la P. d' A. di D. un p., il N. mandi l' A. di Re a 4. dell' altro con miglior situazione. E se finalmente spingesse una, o due case la P. d' A di Re, il N. dando il noto sc. di D. a 5. del R. di Re, avrà giuoco di gran vantaggio.

§. II.

Nero.	*Bianco.*
	C. di Re a 3. d'A.
3. P. di D. due p.	pr. la P. di Re col C. (*a*)
4. pr. la P. di Re colla sua di D.	A. di Re a 4. dell'altro.
5. D. a 4. del C. di Re.	

PRIMA DIFESA.

	sc. d'A. pigliando la P.
6. Re a 2. sua.	

In primo luogo.

	difende il C. colla D. a 5. di R. (*b*)
7. pr. la P. di C. colla D. . .	R. off. a c. d'A. (*c*)
8. C. di Re a 3. d'A.	D. off. a 4. di R. (*d*)
9. A. di D. a 6. del R. di Re. .	A. di Re a 4. dell'altro.

10. P. del C. di Re due p., ove se il B. dà sc. di C. a 6. sua, il N. passa il Re in c. di D. guadagnando il C.

In secondo luogo.

	pr. il C. coll'A.
7. rip. col R.	P. di D. due p.
8. pigl. la P. di C. colla D. . .	R. a c. d'A.
9. A. di D. a 6. del R. di Re. .	C. di D. a 2. di essa.
10. P. del C. di Re un p. . .	D. a 2. del Re.
11. A. di Re a 3. di R. . . .	C. di Re a 4. d'A. di D. (*e*)

12.

(*a*) Se piglia la P. di D. colla sua di Re, il N. inoltra la P. di Re alla 5. sopra il C., indi pr. il P. dopp. col suo d'A. così giuoco più sciolto.

(*b*) Se lo difendesse piuttosto colla P. d'A., ovv. di D. q. va, ricorrasi alla terza difesa di questo paragrafo.

(*c*) Se avesse dato sc. di C. a 6. sua, il N. lo prenderebbe franco col P. del R.

(*d*) Se la ritira piuttosto a 2. di Re, il N. manda l'A. di D. a 6. di R. guadagnando una qualità.

(*e*) Se in vece pr. la P. di Re col C., il N. pr. l'A. ed indi il R. guadagnando una qualità. E se piuttosto pr. la detta P.

Nero.	Bianco.
11. pr. l'altro C. coll'A. dando sc., dove il B. ripigliando l'A. col C., il N. passi il R. in c. del Re con posizione assai vantaggiosa.	

SECONDA DIFESA.

	pigl. la P. d'A. col C.
6. pr. la P. di C. colla D. . .	R. in c. d'A.
7. A. di D. a 5. del C. di Re. . . .	

In primo luogo.

	ritira l'A. a 2. di Re.
8. lo pr. coll'A.	rip. colla D.
9. pr. il C. col Re	sc. di D. a 4. del suo A.
10. Re alla propria casa col vantaggio d'un Pezzo.	

In secondo luogo.

	sp. la P. d'A. una casa.
8. la pr. per suo meglio colla P., ove se il B. pr. il R. col C., il N. non dia sc. di P., benchè sembri buon tratto, ma esca coll'A. di Re a 2. di esso Re, minacciando la portata dello stesso a 5. del R. di Re senza riparo del B.	

TERZA DIFESA.

	P. di D. q. va.
6. pr. la P. del C. colla D. (*a*)	R. off. in c. d'A.
7. A. di D. a 3. del Re. . . .	P. di D. alla 5. (*b*)
8. la pr. colla P.	rip. coll'A.
9. C. di D. a 2. di essa. . . .	

In

colla D., il N. pigl. il C. dando sc., e poscia guadagna la stessa D.

(*a*) Lo stesso tr. dovrà farsi dal N., se il B. avesse difeso il C. colla *P.* d'A. di Re.

(*b*) Se piuttosto pr. l'A. col suo, il N. rip. colla P. formandosi giuoco migl., e se in vece passa la D. a 2. del Re; il N. non pigli l'Alf. ma esca col C. di D. a 2. di essa.

In primo luogo.

	Nero.	*Bianco.*
		pigl. l' A. coll' A.
10.	pr. il C. col suo con giuoco di gran vantaggio.	

In secondo luogo.

		pr. la P. del C. coll' A.
10.	pigl. il C. col suo.	pigl. il R. coll' A.
11.	sc. di C. a 6. d' A.	Re a 2. sua.
12.	sc. d' A. con giuoco vinto di sua natura.	

In terzo luogo.

		pr. il C. col suo.
10.	R. in c. di D.	pigl. la P. del C. coll' A.
11.	pr. il C. coll' A.	D. a 2. del Re. (*a*)
12.	C. di Re a 3. d' A.	A. di D. a 4. dell' altro. (*b*)

13. ritiri la D. a 5. di C., ove se il B. inoltra la D. a 3. di Re, il N. passi l' A. di D. a 4. del suo C. con giuoco di gran vantaggio: e cambiando in vece la D., o facendo tutt' altro, avrà sempre giuoco di molto critica situazione. (*c*)

CA-

(*a*) Se piuttosto avanza la stessa D. a 4., o 5. sua; *il N.* pr. il R. colla D. dando sc., in vista dell' altro sc. d' A. scoprendo il R. sopra la D.

Se in vece della D. sorte col C., o A., il N. manda lo stesso A. a 4. del C. di D. E se finalmente ritira l' A. a 5. di D., il N. fa la stessa portata d' A. a 4. di C., ove dando il B. sc. d' A. col pigliar la P. d' A.; il N. lo pr. col Re, dove il B. pigliando il R. colla D., il N. dia sc. d' A. di Re, e poscia prendendo il R. verrà matto: e se in vece dello sc. d' A. sp. la P. d' A. di D. q. va; il N. dia sc. d' A. di Re, e poi sorta col C. di Re a 3. d' A. per arroccarsi con miglior giuoco.

(*b*) Fa questo tratto in vista della portata di esso A. a 7. sua sopra il R., che se non sorte col detto A., il N., quand' altro non osti, prevenga giuocando il suo di Re a 3. di D.

(*c*) L' errore del B. fu nel 4. suo tiro, benchè di vantaggiosa apparenza, in cui sortì coll' A. di Re a 4. dell' altro; in vece di che dee spingere la P. di D. q. va, ed il N. dovrà sortire coll' A. di D. a 3. del Re per prevenire il nemico, ed anche per iscacciare con sicurezza il C. colla P. d' A. di Re.

CAPITOLO TERZO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO,

ed in cui il Nero deviando pure dal giuoco piano, risponde nel secondo suo tiro colla Ped. di Don. spinta due p.

Bianco. . . . . . *Nero.*
1. P. di Re q. va . . . . lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A. . . . P. di D. q. va.

§. I.

3. pr. la P. di Re col C. . . . D. a 2. del Re.
4. P. di D. q. va. . . . . . P. d' A. di Re una c.
5. Cav. off. a 4. sua. (a) . . lo pr. coll' A.
6. rip. colla D. . . . . pr. la P. di Re colla D. con giuoco conducente a perfetta uguaglianza.

§. II.

3. pr. la P. di D. colla sua di Re. P. di Re alla 5.

In primo luogo.

4. D. a 2. del Re. . . . . C. di Re a 3. d' A.
5. C. di D. a 3. d' A. (b) . . A. di Re a 2. di esso Re.
6. pr. la P. di Re col C. . . . Re in c. di C., e R. in c. di Re.
7. P. di D. un p. . . . . . pr. la P. col C., indi spinga la P. d' A. di Re q. va, tenendo giuoco assai superiore. (c)

M In-

(a) Se piuttosto lo ritira a 3. di D., o d' A. di Re; il N. pr. la P. colla sua, infestando di nuovo il Cav., che se in vece di ritirare il C. dà sc. di D. a 5. del R. di Re, il N. comprendo colla P. guadagna un Pezzo.

(b) Se in vece fugge il C. off. a 5. sua, il N. pr. il P. dopp. colla D., dove il B. giuocando un p. la P. di D. per iscoprire l' A. in difesa del C., ed aggiugnere un' offesa alla P. contr., il N. dia sc. d' A. a 5. del C. di D., indi salti col Re a c. di C., e col R. a c. del Re con migliore apertura. Lo stesso sc. d' A. milita ancora, se il B. movesse un p. la P. di D. prima di fuggir col C.

(c) Se il B. nel tr. 6. non prende la P., ma salta col C. di Re a 5. sua; il N. si arrocchi come sopra; e il B. prenden-

In secondo luogo.

Bianco.	Nero.
4. C. alla propria casa. . . .	pr. la P. colla D.
5. C. di D. a 3. d' A. . . .	D. off. a 3. di Re.
6. P. di D. q. va.	A. di Re a 5. del C. di D.
7. A. di D. a 2. di essa. . .	C. di Re a 3. d' A.
8. P. di D. alla 5.	non prenda la P. col C., perchè perderebbe un Pezzo per un P., ma provochi al cambio la D., avanzandola a 5. del C. di Re con giuoco non inferiore.

§. III.

3. C. di D. a 3. d' A.	P. di *D.* alla 5. sopra il C.
4. C. off. a 2. del Re. (*a*) .	A. di Re a 3. di D.
5. P. di D. un p. ovv. altro simile.	P. d' A. di Re q. va con miglior situazione.

CAPITOLO QUARTO.

In cui il Nero deviando ancora dal giuoco piano risponde nel 2. suo tiro colla P. di D. spinta un p.

Bianco.	Nero.
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A.	P. di D. una casa. (*b*)
3. A. di Re a 4. dell' altro (*c*).	P. d' A. di D. un passo. (*d*)

§. I.

do adesso la P. con uno de' due Cavalli, il N. ripigli col suo, valendosi in seguito della spinta del P. d' A. due p.

(*a*) Se in vece lo avanza a 5. di D., lo perde: se alla 5. sua; il N. cacciandolo con un P. produce al B. un raddoppiamento: e se lo manda a 4. di R., il N. farà pure doppiare al B. un P. col giuocare l' A. di D. a 2. di essa.

(*b*) Dopo la difesa del C. di D. a 3. d' A. questa è la migliore, la quale poscia ha uno scopo tutto suo particolare di ben dirigere le Pedone del centro.

(*c*) Veggasi l' Avvertimento finale.

(*d*) Questo tratto è assai più regolare, e sicuro della P. d' A. di Re q. va, che viene spinta dal Sig. *Philidor*, il quale per altro con ingenuità confessa nell' ultima edizione del suo lib. a pag. 28., che il suo giuoco non è esattamente corretto, e che resta buono soltanto per chi può dare vantaggio.

§. I.

	Bianco.	Nero.
4.	la stessa P. d' A. di D. una c.	P. di D. alla 4.
5.	la pr. colla sua di Re. (a)	rip. con quella d' A di D.
6.	sc. d' A. a 5. di C.	copre per migl. coll' A.
7.	lo pr. col suo	rip. col C.

In primo luogo.

8.	D. a 2. di Re.	D. a 2. del suo A.
9.	D. a 5. del suo C.	Re al cant., e R. in c. di D.,

ove se il B. pr. la P. di D., il N. passa il C. a 4. del suo A., guadagnando la D.

In secondo luogo.

8.	D. a 3. del suo C.	P. di Re alla 5.
9.	C. off. a 4. di D.	C. di D. a 4. del suo A.
10.	sc. di D.	copre colla D., dove se il B.

la pr., il N. rip. col Re, ed indi salta col C. a 6. di D., tenendo miglior situazione.

§. II.

4. P. di D. una casa. (b) . . P. di D. alla 4.

In primo luogo.

5. pr. la P. con quella di Re. . rip. colla sua d' A.

M 2 6.

(a) Se ritira l' A. off. a 3. del C. di D. il N. pr. la P. di Re colla sua; ove il B. pigliando la P. di Re col C., il N. passi la D. a 4. del C. di Re, venendo l' offesa del cap. secondo. E benchè il B. abbia anch' egli mossa una casa la P. d' A. di D., ciò però non cambia sostanzialmente la forza de' tratti, nè impedisce i vantaggi, che derivano da tale insidia.

(b) Se spinge questa P. q. va, il N. la pigli per migl. colla sua di Re; ove se il B. la pr. colla D., il N. passi l' A. di D. a 3. del Re; e pigliandola col C., il N. esca col C. di Re a 3. d' A., non temendo la portata d' A. contr. di D. a 5. del C. di Re, perchè il N. dà sc. di D. a 4. di R., indi passa la stessa a 4. del suo A.

Bianco.	Nero.
6. sc. d' A. a 5. di C. . . .	copre coll' A.
7. lo pr. dando sc.	rip. col C.
8. C. di D. a 3. d' A.	A. di Re a 5. del C. di D.
9. A. di D. a 2. di essa	C. di Re a 2. di esso Re.
10. C. di D. a 5. sua. . . .	pr. per migl. l' A. dando sc.
11. rip. colla D.	Re al cant., e R. in c. d' A.

12. se salta col C. di D. a 6. di essa D., il N. lo guadagna colla D. a 3. del suo C., e se piuttosto si arrocca, il N. spinga la P. d' A. di Re q. va con situazione assai vantaggiosa nelle Pedone.

In secondo luogo.

5. A. off. a 3. del C. di D. . .	P. d' A. di Re una casa.
6. C. di Re a 4. di R. (a). . .	A. di D. a 3. del Re.
7. Re al cant., e R. in c. d' A.	P. del C. di Re q. va.

8. se dà sc. di D. a 5. del R., perderà un Pezzo; e ritirando il C. off. a 3. d' A., il N. spinga il P. del R. di Re due p. con giuoco più offensivo, e sicuro.

§. III.

4. Re a c. di C., e R. a c. del Re. A. di D. a 5. del C. di Re.

In primo luogo.

5. P. d' A. di D. un p. . . .	C. di D. a 2. di essa.
6. D. a 3. del suo C. . . .	C. di D. a 4. del suo A.
7. sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a 2. sua.
8. D. a 4. del proprio A. . .	P. del C. di D. due p.
9. D. a 2. del Re.	pr. l' A. col Re.
10. sc. di C. pigliando la P. di Re.	lo rip. colla P.
11 pr. l' A. colla D.	C. di Re a 3. d' A., ed indi C. di D. a 6. di essa con vantaggio di forze, e di situazione.

In

(a) Se pigliasse in vece la P. di Re col C. ad imitazione del gomito di *Damiano*, verrebbe a perdere un Pezzo per due sole Pedone.

In secondo luogo.

	Bianco.	*Nero.*
5.	P. di D. un p.	C. di D. a 2. di essa.
6.	A. di D. a 3. del Re. (a). .	P. d' A. di Re q. va.
7.	pr. il C. di *Re* coll' A. . .	rip. col R.
8.	P. del R. di Re un p. . .	pr. il C. coll' A.
9.	rip. colla D.	P. d' A. di Re alla 5.
10.	sc. di D. a 5. del R. (b) . .	copre colla P., dove se il B.

piglia quella del R., il N. passando il R. off. a 2. di C., guadagna poscia l' A.

AV-

(a) Se giuocasse quest' A. a 5. del C. di Re, il N. pigliando il C. coll' A. guadagna un Pezzo. E se in vece si avvisasse il B. di fare il noto tiretto collo sc. d' A., pigliando la P. d' A. di Re, sbaglierebbe ugualmente, perchè il N. pr. lo stesso A. col Re, ed il B. dando sc. di C. a 5. sua, il N. parimente lo piglia colla D., venendo in vantaggio d' un Pezzo: il che mostra la notabile diversità, che passa tra il C. di Re, e l' A. di D., che venga alla 5. d' esso C.

(b) Se ritira l' A. off., il N. salta col C. di D. a 3. d' A. di Re, indi spingendo le due Ped. del C., e del R. di Re, farà un attacco di sicuro vantaggio.

AVVERTIMENTO AL NERO

Sopra il tratto 3. del Bianco.

Potrebbe il B. nel suo tratto 3. in vece dell' A. di Re spingere q. può la P. di D., o muovere una casa la P. d' A. di D., dove il N. risponderà come segue.

Quanto al primo.

Bianco.	*Nero.*
3. P. di D. q. può.	C. di Re a 3. d' A.
4. A. di D. a 5. del C. di Re. (*a*)	pr. la P. di D. colla sua di Re.
5. rip. colla D.	A. di Re a 2. di esso Re.
6. inoltra la P. di Re alla 5. .	Re a c. di C., e R. a quella del Re con lodevole situazione.

Quanto al secondo.

3. P. d' A. di D. una casa. . .	P. d' A. di Re *q.* va.
4. la piglia colla sua di Re. .	P. d' A. di D. una casa. (*b*)
5. D. a 3. del suo C. . . .	D. a 2. del *Re*, ove se il B. giuoca la P. del C. di Re due p., il N. spinga quella del R. di Re q. va, rifacendosi del P. con miglior giuoco.

TER-

(*a*) Se pr. la P. di Re colla sua di D., il N. pigli l' altra di Re col C., dove se il B. manda la Don. a 5. sua, il N. ritiri il Cav. a 4. d' Alf. di Don., ed il B. giuocando l' Alf. di Re a 4. dell' altro, ovvero il Cav. di Re a 5. sua, il N. sortirà coll' Alf. di Don. a 3. del Re.

(*b*) Farebbe male a ripigliar coll' A., perchè il B. verrebbe colla D. a 3. del suo C., indi coll' A. di Re a 4. dell' altro.

TERZA APERTURA,

In cui il Bianco avversario declina dal giuoco piano in alcuno dei primi tre tratti dello stesso,

DIVISA IN SEI CAPITOLI.

E' Ben convenevole, che il genio di recedere dal giuoco piano supposto nel Nero in tutta la precedente apertura, si dia nella presente al Bianco avversario, per meglio esaurire le insidie de' giuochi non piani, e porgere allo Studioso il compimento degli occorrevoli lumi su questo assunto.

Si presentano pertanto in questa terza apertura le principali finezze provenienti dai tratti irregolari dell' avversario contro i regolari del Nero, supponendosi ne' tre primi Capitoli, che quegli rispondendo declini dal giuoco piano o nel primo, o nel secondo, o nel terzo colpo; siccome ne' susseguenti tre Capitoli si supporrà, che il Nero per parte sua risponda, finchè può, colle mosse del giuoco piano, e solo il Bianco declini in uno dei tre medesimi tiri; con additare per tutta la presente apertura i lacci, che si tendono più coperti, e le vie più spedite, e sicure per evitarli.

E perchè parecchi giuocatori superfiziali stimano, che certe risposte possano sostituirsi con indifferenza alle tre prime del giuoco piano; avranno quì motivo di viepiù illuminarsi, col riscontrarne le conseguenze, e così nell' apprendere la qualità di questi medesimi giuochi, verranno insieme a conoscere più intimamente la ragione de' primi.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Declinando il Bianco dal giuoco piano nel tratto primo.

Nero.	Bianco.
1. P. di Re q. va	

§. I.

Nero.	Bianco.
	P. di Re una casa.
2. P. di D. q. va. (a) . . .	A. di Re a 2. di esso Re.
3. C. di Re a 3. d' A. . . .	lo stesso.
4. A. di Re a 3. di D. . . .	Re a c. di C., e R. a c. di Re.
5. P. del R. di Re q. va. . .	sp. la P. di D. un p. (b)
6. P. di Re alla 5. sopra il C.	pr. la P. colla sua di D.
7. rip. colla P.	C. off. a 4. di D. (c)
8. pigl. coll' A. la P. di R. . .	pr. l' A. col Re.
9. sc. di C. a 5. sua.	pigl. per migl. il C. coll' A. (d)
10. pr. l' A. colla P., e dà sc. scop.	Re a c. di C. (e)
11. D. a 5. del R. di Re. . .	Re in c. d' A.

(a) La giuocata del N. della P. di D. q. va può anche farsi, come vedrassi nel paragrafo terzo, quando il nemico apresi con altre Pedone spinte un p., come usano malamente certuni, ai quali sembra più facile la difesa in un giuoco unito, e racchiuso, perchè non ne prevedono le conseguenze.

(b) Se in vece muove un p. la P. del R. di Re per frenare i Pezzi contr., il N. salti non ostante col C. di Re a 5. sua; poichè se il B. lo piglia, è rovinato; e se non piglia, ma sp. un p. la P. di D., il N. inoltri alla 5. la P. di Re per fugare il C., e prendere in seguito la P. d' A. col C. in vista dello sc. di D. a 5. di R. guadagnando il giuoco.

(c) Se lo fugge a 5. sua, il N. pr. la P. di R. coll' A. in vista del successivo sc. di C. alla propria 5., guadagnando un P.

(d) Poichè se in vece ritira il Re a c. del R., è matto di D. in tre tratti; se lo avanza a 3. di R., il N. guadagna la D. pigliando col C. la P. d' A.; se va a c. di C., il N. giuoca la D. a 5. del R. di Re, regolandosi co' tratti, che si potranno in appresso; e se va a 3. di C., il N. dà sc. di P. guadagnando la D., ed il giuoco.

(e) Se fugge piuttosto col Re a 3. di C., il N. dà sc. di D. a 5. del R. di Re.

Nero.	*Bianco.*

12\. P. dopp. alla *6.*, ove ſe il B. ritira il Re a 2. ſua, il N. piglia la P. d' A. colla ſua offendendo il R., e poi dà ſc. d' A. di D., e ſe piglia la P. colla P., il N. la rip. colla D., facendo un' offeſa deciſiva della vittoria.

§. II.

	P. di D. q. va.
2. la pigl. colla ſua di Re. . .	la rip. colla D.
3. P. di D. q. va.	

Prima Difesa.

	P. di Re due p.
4. pr. la P. colla ſua di D. . .	rip. la P. dando ſc.
5. copre coll' A. a 2. di Re. .	A. di Re a 4. dell' altro.

6\. C. di Re a 3. d' A., e col ſucceſſivo arroccamento avrà giuoco aſſai migliore di ſituazione.

Seconda Difesa.

	ſc. di D. a 5. di *Re*.
4. copre coll' A. di D. a 3. del Re.	P. di Re q. va.
5. C. di Re a 3. d' A. . . .	A. di Re a 3. di *D.* (*a*)

6\. pr. la P. di Re colla ſua, ove ſe il B. ripiglia la P. coll' A., o avanza lo ſteſſo A. a 4. dell' altro, il N. dà ſc. d' A. a 5. del C. di D., poi arroccandoſi opportunamente avrà anche giuoco migliore.

§. III.

	P. del C. di D. un p.
2. P. di D. q. va.	A. di D. a 2. del ſuo C.
3. A. di Re a 3. di D. . . .	P. d' A. di Re q. va.
4. lo pr. col ſuo di Re. . . .	pr. la P. del C. di Re coll' A.
5. ſc. di D. a 5. del R. di Re. .	P. del C. di Re un p.
6. pigl. la P. col P. dopp. . .	A. di Re a 2. del C. (*b*)

7\.

(*a*) Se pr. la P. di D. colla ſua di Re, il N. dia ſc. d' A., poi ſalti col Re in c. di C., e R. in c. di Re.

(*b*) Se giuoca il C. di Re a 3. d' A., il N. pigli la P. di R. dando ſc. di D. ſcoperta, ove pigliando il B. la D. col C., è matto d' A.

Nero. Bianco.
7. pr. il P. di R. dando sc. di D. Re a casa del suo A.
8. pigl. il C. colla P.

PRIMA DIFESA.

. . pr. la P. col Re. (a)
9. D. a 4. del C. di Re. . pigl. il R. coll' A.
10. P. del R. di Re q. va . P. di Re un p. (b)
11. P. di R. alla 5., ove se il B. giuoca la D. a 3. d' A. di Re, il N. avanzando alla 6. la P. del R., guadagna una qualità: e se piuttosto ritira il Re a c. d' A., il N. giuochi un p. la P. d' A. di Re. chiudendo l' A., e guadagnandolo in pochi tratti.

SECONDA DIFESA.

. . piglia la P. col R.
9. sc. di D. a 5. A. . copre coll' A. di Re a 3. sua. (c)
10. sc. d' A. di D. a 6. del R. di Re. fugge col Re a 2. d' A.
11. C. di Re a 3. d' A. . . P. di Re un p. (d)
12. sc. di D. a 7. del R. di Re . . . copre coll' A.
13. sc. di D. a 6. del C. di Re. Re a c. d' A.
14. C. di Re a 5. sua, minacciando il m. di D. a 7. d' A., ove se il B. giuoca la D. a 2. del Re, è matto di C., se la giuoca a c. di esso Re, il N. dà sc. di D. a 6. d' A., e lo matta nell' altro colpo; e se la passa a 3. d' A., il N. pr. essa D., dando nell' altro tratto il matto d' A.

(a) Se piglia la D. col R., il N. dichiarata Donna la P., lo matta giuocando l' A. di Re a 4. dell' altro, o a 7. del R. di Re in difesa della medesima Donna.

(b) Se in vece ritira l' A. di D. a 2. del suo C., il N. spinge la P. di R. alla 5., poscia alla 6. con giuoco di bell' offesa.

(c) Se fugge il Re alla propria casa, il N. dia sc. di D. a 6. del C., e poi pigli l' A., che offende il R., avendo giuoco vinto di sua natura.

(d) Se in vece pr. il C. coll' A., il N. ripigliando l' A., resta superiore d' un Pezzo, e d' una P., e se piuttosto piglia il R., il N. dando sc. di C. a 5. di Re, lo matta in due tiri.

CAPITOLO SECONDO:

Declinando il Bianco dal giuoco piano nel tratto secondo.

Nero.	Bianco.
1. P. di Re q. va	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	

§. I.

Nero	Bianco
	P. d' A. di Re un p. (a)
3. pr. la P. di Re col C. . .	rip. colla P. (b)
4. sc. di D. a 5. del R.	Re a 2. sua. (c)
5. sc. di D. pigliando la P. di Re.	Re a 2. d' A.
6. sc. d' A. a 4. dell' altro . . .	P. di D. q. va per migl.
7. la pr. coll' A. dando sc. . . .	Re a 3. di C.
8. P. del R. di Re q. va . . .	lo stesso. (d)
9. pr. la P. del C. di D. coll' A. .	rip. l'A. per salvare il R.
10. sc. di D. a 5. d' A. di Re. .	Re a 3. del R.
11. P. di D. una c. dando sc. scop.	copre colla P.
12. D. a 7. d' A. di Re per tr. migl.	A. di Re a 2. di esso Re.
13. pr. la P. colla sua dando sc. . .	rip. coll' A.
14. matto di R. prendendo la P. .	

§. II.

(a) Questa difesa è chiamata *Gomito di Damiano*, che fu il primo a mostrarne diversi tratti, i quali si sono poscia illustrati dagli altri; avendo però tutti lasciato luogo ad alcune nuove avvertenze, che quì brevemente si accenneranno.

(b) Postochè il B. ha fatto il gomito di Damiano, sarà meglio per lui di non pigliare il C., ma di giuocare la D. a 2. del Re, dove il N. ritirando per migl. il C. a 3. d' A., il B. prenderà la P. di Re dando sc., e quantunque il N. si copra coll' A., e poi s' arrocchi, avrà bensì esso B. una inferior situazione, ma non avrà giuoco perduto di sua natura, come gli succede pigliando il C.

(c) Se in vece copre colla P., il N. piglia l' altra di Re dando sc., dove il B. coprendosi per migl. colla D., il N. prenderà il R., avvantaggiandosi almeno del valore di un Pezzo.

(d) Se giuoca la D. a 3. d' A. di Re, il N. dando sc. di D. a c. del Re contr. guadagna la D. in tre tiri: e se piuttosto esce coll' A. di Re a 3. di D., il N. dà sc. di P., e il B. fuggendo a 3. di R., il N. repplica sc. scop. d' A. di D., ove il B. coprendosi colla P., il N. pr. il R. colla D., guadagnando ancora la D., e il giuoco.

§. II.

Nero.	Bianco.
	P. di D. un p.
3. P. di D. q. va.	

PRIMA DIFESA.

	A. di D. a 5. del C. di Re.
4. pr. la P. di Re colla sua. .	pigl. il C. coll' A.
5. rip. l' A. colla D.	pr. il P. dopp. col suo di D.
6. A. di Re a 4. dell' altro. .	D. a 3. d' A. di Re. (a)
7. D. a 3. del suo C.	P. del C. di D. un p.
8. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. d' A. di D. una casa.
9. Re al cant., e R. in c. d'A.	A. di Re a 3. di D.
10. P. d' A. di Re due p. . .	pr. colla P. del Re.
11 pigl. la stessa P. coll' A. di D.	rip. l' A. coll' A.
12. C. a 5. di D.	lo pr. col P. d' A.
13. rip. la P. coll' A.	C. di D. a 3. d' A.

14. pigl. l' A. col R., avendo giuoco vinto di sua natura.

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di D. colla sua.
4. rip. la P. colla D.	C. di D. a 3. d' A.
5. A. di Re a 5. del C. di D.	A. di D. a 2. di essa.
6. D. off. alla propria casa. .	C. di D. a 5. sua. (b)
7. ritiri l' A. di Re a 4. dell'altro.	C. di Re a 3. d' A. (c)

8. C. di Re a 5. sua, dove il B. avanzando la P. di D. alla 4., il N. la pigli per migl. coll' A., sicuro di restarne in vantaggio.

TER-

(a) Se in vece sorte col C. di Re a 3. d' A., o sp. un p. la *P.* d' A. di Re, il N. passi la D. a 3. del suo C. con doppia offesa.

(b) Se lo giuoca a 4. del Re, il N. lo pigli col C., e prendendo il B. o l' A. coll' A., o il C. colla P., il N. avanzi sempre la D. a 5. sua, guadagnando almeno un P.

(c) Se in vece sorte coll' A. di Re a 2. di esso Re; il N. muova un p. la P. d' A. di D., e il B. ritirando il C. off. a 3. d' A., il N. passi la D. a 3. del suo C., guadagnando pure un P.

TERZA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	P. d' A. di Re q. va.
4. pr. la P. di Re colla sua di D.	pigl. la P. di Re colla sua d' A.
5. C. off. a 5. sua.	P. di D. alla 4.
6. P. di Re alla 6.	C. di Re a 3. di R. (a)
7. pr. col C. la P. di R.	pigl. la P. di Re coll' A. di D. (b)

8. pigl. l' A. di Re col C., ove se il B. ripiglia il C. col Re, perde il comodo d' arroccarsi, ed ha un P. isolato, e se lo pr. col R., il N. pigli il C. coll' A. di D., e poi dia sc. di D. a 5. del R. di Re, guadagnando un P. con miglior situazione.

§. III.

	P. di D. q. va.
3. pr. la P. di Re col C.	lo stesso colla sua di D.
4. A. di Re a 4. dell' altro.	D. a 4. del C. di Re. (c)
5. P. di D. q. va. (d)	pr. la P. di C. colla D.
6. R. off. in c. d' A.	

In primo luogo.

	A. di D. a 3. del Re.
7. P. di D. alla 5.	C. di D. a 2. di essa.
8. pigl. l' A. colla P.	pr. il C. col suo.
9. P. d' A. di Re q. va.	R. in c. di D.

10.

(a) Se giuoca l' A. di Re a 4. dell' altro, il N. avanzi il C. a 7. d' A., ove giuocando il B. la D. a 3. d' A. di Re, il N. passi la D. a 2. sua, sicuro di guadagnare una qualità per un P.

(b) Se piuttosto piglia il C. col R., il N. dà sc. di D. a 5. del R. di Re, rovinando il nemico.

(c) Questa portata di D. non è adottabile, come lo è nel cap. secondo della precedente apertura, per non essere qui mossa un p. la P. d' A. di D., e però non doveva il B. nel tr. 3. prendere la P. di Re colla sua di D., ma bensì giuocare la D. a 2. del Re, come nel cap. terzo della precedente apertura.

(d) Questo si è il tratto migl. del N., venendo con esso a riserbarsi la presa della P. d' A. di Re col Pezzo, che più gli compie, dipendentemente dal contegno nemico.

Nero. *Bianco*.

10. pr. la P. dando sc. . . Re a 2. sua. (*a*)
11. pigl. colla stessa P. il C. di Re denominandola Cav., e sc. con giuoco sempre vinto di sua natura.

In secondo luogo.

A. di D. a 6. del R.

7. pr. la P. coll' A. dando sc. . Re a 2. sua.
8. torna coll' A. a 4. dell' altro in difesa del R., ove se il B. pr. la P. di R. colla D., il N. avanza la D. a 5. del R. di Re con grave offesa; e se in vece esce col C. di Re a 3. d' A., il N. sorte coll' A. di D. a 4. dell' altro in difesa del P. di R. con assai miglior situazione.

§. IV.

lo stesso C. di Re a 3. d' A.

3. pr. col C. la P. di Re. . . lo stesso.
4. D. a 2. di Re. . . . . . lo stesso. (*b*)
5. pigl. il C. colla *D*. . . . P. di D. una casa.
6. P. di D. q. va. . . . . . . P. d' A. di Re un p.
7. P. d' A. di Re q. va, ove se il B. pr. il C. colla P., il N. rip. la P. colla sua di D., restando costantemente superiore d' una P. oltre la miglior situazione: e se prima di pigliar il C. giuoca il C. di D. a 2. di essa per ricuperare il Pezzo senza scapito della P., il N. esca col C. di D. a 3. d' A. per inoltrarlo a 5. di D. (*c*)

§. V.

(*a*) Se in vece rip. la P. col C., il N. lo pr. coll' A., ove se il B. piglia l' A., perde il R., e se non lo pr., il N. passa la D. a 5. del R. di Re.

(*b*) Se in vece ritira il C., perde la D. per lo sc. di D. scoperta, giuocando il C. a 6. d' A.

(*c*) Col che verrà anche in maggior vantaggio per l' errore del B., che non è nel secondo tiro, cioè di giuocare anch' egli il C. di Re a 3. d' A., come alcuni hanno supposto, ma bensì nel 3., ove piglia anch' egli ad imitazione del N. la P. di Re col C., dovendo in vece giuocare la D. a 2. di Re, prevenendo il N., che mira di fare lo stesso, nel qual caso non resterà inferiore d' alcun P., benchè facciasi una cattiva apertura; ond' era meglio, che difendesse nel 2. tiro la P. di Re.

§. V.

Nero.	Bianco.
	A. di Re a 4. dell' altro. (a)
3. pr. la P. di Re col C. . .	D. a 2. del Re.
4. P. di D. q. va	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. una casa. (b)
5. pr. la P. d' A. di Re col C. (c)	pr. la P. di Re colla D., e sc.
6. copre coll' A. di D. a 3. di Re.	pigl. il C. col Re. (d)
7. pr. l' A. colla P. di D. . .	rip. la stessa P.

8. sc. di D. a 5. del R. di Re guadagnando la stessa P. dopp. oltre la miglior situazione.

SECONDA DIFESA.

	A. off. a 3. del C. di D.
5. A. di Re a 4. dell' altro. .	P. d' A. di Re un p.
6. C. off. a 7. d' A.	sc di D. prendendo la P.

7. coprasi colla D., e dopo i cambi pigli il R., venendo in guadagno d' una qualità.

TERZA DIFESA.

	A. off. a 3. di D. per migl.
5. torna col C. a 3. d' A. . .	D. pr. la P. di Re dando sc.

6.

(a) Questo 2. tratto non produce al B. necessariamente la perdita d' una P., ma soltanto un' inferior situazione, come si scorgerà in appresso.

(b) Benchè il *Salvio* nel cap. 2. del lib. 4. suggerisca al B. questo tratto, in vece di ritirare l' A. off. a 3. di D., egli è tratto assolutamente peggiore, perchè oltre il restare inferiore di situazione, viene ancora nella perdita d' un P. da esso autore non avvertita, come costa dalla presente difesa.

(c) Tratto più spedito di quello di prendere l' A. col P. di D., benchè anche questo produca al N. ugualmente il vantaggio d' una P.

(d) Se in vece piglia la P. di D. coll' A., il N. prenda col C. la P. di D. dando sc., e poi l' A. colla D., restando similmente superiore d' una P. con miglior giuoco.

Nero. *Bianco.*

6. coprasi coll' A. di Re a 2. di esso Re, e poi s' arrocchi col Re in c. di C., e R. in quella di Re con una composizione di giuoco assai migliore del B., che ha esposta la propria D. all' infestazione, l' A. di Re fuori del centro, e gli altri Pezzi serrati; ciò provenendo, come si è detto di sopra, dal secondo suo tiro, in cui doveva per migl. difendere la P. di Re.

CAPITOLO TERZO.

In cui il Bianco declina dal giuoco piano nel terzo tiro.

	Nero.	*Bianco.*
1.	P. di Re q. va	lo stesso.
2.	C. di Re a 3. d' A. . . .	C. di D. a 3. d' A.
3.	A. di Re a 4. dell' altro. .	

§. I.

		P. d' A. di Re q. va. (a)
4.	pr. per migl. il C. coll' A. .	rip. per megl. l' A. col R. (b)
5.	Re a c. di C., e R. a c. del Re.	

PRIMA DIFESA.

		P. d' A. di Re alla 5.
6.	P. di D. q. va.	

In primo luogo.

la pr. colla sua di Re.

7. piglia l' altra coll' A. di D., guadagnando in seguito una P., poichè se il B. sorte colla D. a 3. d' A. di Re, perde

O

(a) Questo tratto non è sostenibile, producendo la perdita forzata d' una P. oltre l' avere nella più parte delle difese anche peggior situazione. Perchè però la sua novità potrebbe sorprendere, gioveranno i seguenti riflessi,

(b) Perchè se piglia la P. di Re colla sua d' A., il N. pr. la P. di Re col C., e il B. pigliando il C. col suo, il N. collo sc. di D. a 5. del R. di Re guadagna un Pezzo.

de quella d'A. di D., e ſe in vece va coll' A. di Re a 4. dell' altro; il N. avanza l'A. di D. a 5. del C. di Re, venendone lo ſteſſo vantaggio d'una P.

In ſecondo luogo.

	Nero.	*Bianco.*
		D. a 3. d'A. di Re.
7.	pr. la P. colla ſua di D. .	rip. col C.
8.	lo pr. col ſuo.	rip. il C. colla D.
9.	D. a 5. ſua col ſicuro guadagno d'una P.	

In terzo luogo.

ſp. la P. di D. una caſa.

7. pr. la P. di Re colla ſua di D., ove ſe il B. rip. col C., perde quella d'A. di Re; e ſe rip. in vece colla P., il N. non prenda la D., perchè ne verrebbe giuoco uguale, ma avanzi la D. a 5. ſua, dove il B. o cambiandola, o ritirando il R. off., perderà ſempre un P. per lo meno.

SECONDA DIFESA.

		P. di D. una caſa.
6.	pr. la P. d'A. con quella di Re.	rip. coll' A. di D.
7.	P. di D q. va.	P. del Re alla 5. (a)
8.	P. di D. alla 5.	C. off. a 5. ſua. (b)
9.	P. del R. di D. una caſa. . .	C. off. a 3. del R. di D. (c)
10.	C. di Re a 5. ſua.	D. a 2. del Re.
11.	pr. col C. la P. del Re. .	pigl. il C. coll' A.
12.	P. d'A. di Re un p., reſtando in lucro della P.	

TER-

(a) Se paſſa in vece la D. a 3. d'A. di Re, il N. mandi l'A. di D. a 5. del C. di Re, dove il B. ritirando la D. a 3. di C., il N. prenderà la P. del Re, di cui reſta in guadagno.

(b) Se ritira il C. off. a 2., o 4. del Re, il N. ſaltando col C. di Re a 5. ſua, ha pronto l'acquiſto della P. del Re.

(c) Se paſſa l'A. di Re a 2. di eſſo Re, il N. ſalta col C. di Re a 4. di D., guadagnando un Pezzo.

TERZA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	pr. la P. di Re colla sua d' A.
6. rip. col R.	

In primo luogo.

	P. di D. un p.
7. P. di D. q. va	A. di D. a 4. dell' altro.
8. R. off. a c. del Re. . . .	P. del Re alla 5.

9. P. di D. alla 5., contenendosi, come si è accennato nella precedente difesa.

In secondo luogo.

	P. di D. q. va.
7. R. off. a c. del Re. . . .	P. di Re alla 5. (a)
8. P. di D. un p.	A. di D. a 4. dell' altro.

9. C. di Re a 5. sua, ove giuocando il B. il P. del R. di Re una casa, ovv. l' A. di Re a 2. di esso Re, il N. pr. la P. di Re con quella di D., restandone in sicuro vantaggio.

§. II.

	C. di Re a 3. d' A. (b)
4. C. di Re a 5. sua. . . .	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. due case.
5. la pr. con quella di Re. . .	rip. il P. dopp. col C. (c)

(a) Se giuoca l' A. di Re a 3. di D., il N. pr. la P. del Re col C., dove il B. ripigliando, il N. spinge la P. di D. due p., rimanendo in guadagno d' una P.

(b) Questo tratto è perniciosO al B., perchè lascia tempo al C. nemico di avanzarsi a 5. sua, senza poter contrapporvi l' arroccamento: e però dovendo esso B. appigliarsi a due altre difese; la prima gli darà giuoco perduto, la seconda un detrimento di situazione.

(c) Se in vece ritira il C. off. a 4. di R., il N. dà sc. d' A. a 5. di C., dove il B. coprendosi per migl. coll' A., il N. passa la D. a 2. del Re con vantaggio d' una P.

Nero.	Bianco.
6. pr. la P. d' A. di Re col C.	pigl. il C. col Re.
7. sc. di D. a 3. d' A. . . .	Re a 3. sua.
8. C. di D. a 3. d' A.	C. di D. a 2. del Re. (a)
9. P. di D. due p.	P. del R. di Re un p. (b)
10. Re al cant., e R. in c. d' A.	P. del C. di Re q. va. (c)
11. D. a 4. del Re.	A. di Re a 2. del suo C.
12. P. d' A. di Re due p. . .	la pr. con quella di C.
13. la rip. coll' A. di D. . . .	D. a 3. sua.
14. pr. la P. di Re coll' A. . .	rip. l' A. col suo.
15. sc. di D. a 4. del C. di Re	vincendo il giuoco.

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di Re col C.
5. sc. d' A. prendendo la P. (d)	Re a 2. sua.

6. potrà o pigliare il C. col suo, o spingere la P. di D. una casa, avendo sempre guadagnato l' arroccamento con miglior situazione.

CA-

(a) Se venisse con questo C. a 5. sua, il N. giuochi la D. a 4. del Re, indi spinga la P. di D. q. va.

(b) Fa questo tratto per impedire all' A. di D. contr. l' ingresso a 5. del C. di Re; che se in vece pr. la P., il N. dà sc. di *D.* a 4. del Re.

(c) Se sp. in vece una c. la P. d' A. di D. il N. passa il R. in c. di Re, dove il B. saltando col C. di D. a 3. dell' altro, il N. manda la D. a 4. del Re con giuoco di sua natura vinto.

(d) Avverta il N. di non prendere questa P. col C., perchè il B. cala la D. a 5. del R. di Re con un attacco di gran vantaggio.

CAPITOLO QUARTO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO,

il quale declina dal giuoco piano nel primo tiro, facendo il Fianchetto di Re, o di Donna.

Questo giuoco si suppone soltanto fatto dall' Avversario, non essendo adottabile per parte nostra, come non conducente a felice apertura: pertanto

§. I.

	Bianco.	*Nero.*
1.	P. d' A. di Re q. va.	P. di D. due p.
2.	C. di Re a 3. d' A.	A. di D. a 5. del C. di Re.
3.	C. offeso a 5. del Re.	ritira l' A. a 4. dell' altro.
4.	P. del C. di Re q. va. (*a*)	P. di Re una casa.
5.	P. del C. alla 5. (*b*)	P. d' A. di Re un p.

PRIMA DIFESA.

6. pr. il P. col suo. . . . . . . rip colla D. minacciando il m.
7. ritira il C. a 3. d' A. (*c*) . . passa l' A a 5. del C. di Re guadagnando pure il P., giacchè se il B. lo difende col suo di Re, il N. avanza alla 4. la P. di Re.

SECONDA DIFESA.

6. ritira il C. a 3. d' A. . . . pr. il P. col suo.
7. pr. il P. col C. (*d*) . . . A. a 2. di Re.

In

(*a*) Se in vece sp. la P. di D. due case, il N. passi l' A. di D. a 5. del Re, ove sortendo il B. col C. di D. a 3. d'A., il N. esca col C. di Re a 3. d' A.

(*b*) Se pr. l' A., è matto di D. a 5. del R. di Re; e se piuttosto sp. il P. di R. due case; il N. passi l' A. a 5. di Re sopra il R., e poscia l' altro A. a 2. di Re con giuoco di bell' offesa.

(*c*) Se sp. il P. del R. q. va, il N. inoltra l' A. a 5. del Re con giuoco di bel vantaggio.

(*d*) Se in vece rip. col Ped., il N. passando l' A. di Re a 2. di esso Re, in pochi tratti guadagna il P.

In primo luogo.

Bianco.	*Nero.*
8. P. del R. di Re q. va . . .	lo stesso P. del R. sopra il C.
9. C. off. a 3. d' A.	lo investe coll' A. a 5. di Re cambiandolo con vantaggio di forze, e di situazione.

In secondo luogo.

8. P. di D. una casa. . . .	P. del R. di Re un p.
9. C. a 3. d' A.	sc. d' A. a 5. di R.
10. lo piglia col C.	pr. il C. colla D. dando sc.
11. Re a 2. di D.	piglia il P. d' A. colla D. dando sc. con giuoco assai superiore.

§. II.

1. P. d' A. di D. q. va. . . .	P. del Re due p.
2. C. di D. a 3. d' A.	P. d' A. di Re due case.
3. P. di D. q. può.	P. di Re alla 5.
4. P. di D. alla 5.	P. d' A. di D. un p.
5. P. di D. alla 6. (a)	D. a 3. d' A. di Re.
6. P. d' A. di D. alla 5. . . .	P. del C. di D. una casa.
7. lo prende. (b)	rip. con quello di R.
8. C. di D. a 4. del R.	pr. la P. di D. coll' A.
9. pigl. la P. di C. col C. . .	sc. d' A.
10. copre coll' A.	pigl. la P. di C. colla D.
11. pr. il R. col C. (c)	pr. l' A. col suo dando sc.
12. rip. colla D.	pr. il R. dando sc.
13. copre colla D.	pigl. la P. di R. colla D.
14. avanza la D. a 4. sua. (d) .	sc. di D. a 4. del suo R.

15.

(a) Se piuttosto pr. la P., il N. rip. con quella di C. per unirla a quelle del centro.

(b) Se sostenesse la sua P. coll' A. a 3. del Re, il N. esca col C. di D. a 3. del R., e verrà non ostante a cambiare le Pedone avanzate dell' avversario, formandosi miglior giuoco.

(c) Se piuttosto passa il R. in c. d' A., il N. pr. l' A. col suo dando sc., poscia il C. colla D.

(d) Se dà sc. di C., il N. lo investe col Re a casa di D., e se il B. verrà alla difesa di esso colla D. a 6. sua; il N. non dia sc. di D. a 4. di R. prendendo in seguito con essa il C., perchè sarebbe matto di D. contr. in casa d' A., ma esca col C. di Re a 2. di esso Re col sicuro guadagno d' un Pezzo.

Bianco. *Nero.*

15. Re a casa di D. . . . . C. di Re a 3. d' A., indi arroccandosi avrà giuoco di sua natura vinto.

CAPITOLO QUINTO.

In cui il Bianco avente il tratto declina dal giuoco piano nel tiro secondo.

Bianco. *Nero.*

1. P. di Re q. va. . . . . . lo stesso.

§. I.

2. P. di D. q. va. . . . . . . la piglia.

PRIMA DIFESA.

3. rip. colla D. . . . . C. di D. a 3. d' A.
4. D. per migl. alla propria casa. A. di Re a 4. dell' altra.

In primo luogo.

5. lo stesso. (a) . . . . C. di Re a 3. d' A.
6. C. di D. a 3. d' A. (b) . . . D. a 2. di Re, avendo almeno un' egual situazione: e qui osservo, che se il B. venisse anche nel tr. seguente coll' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. darà pure il noto sc. d' A. prendendo il P., e minacciando l' altro sc. di D. a 4. del suo A., per cui guadagnerà un P. con miglior giuoco.

In secondo luogo.

5. C. di Re a 3. d' A. . . . lo stesso.
6. se manda l' A. di D. a 5. del C. di Re, fa male per la ma-

gio-

(a) Questo tratto è diretto a prendere con esso A. la P. d' A. di Re per lo sc. susseguente di D. a 5. sua.

(b) Se sortisse anch' egli col C. di Re a 3. d' A., il N. col giuocare la D. a 2. del Re guadagna almeno un P., e se in vece del C. manda l' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. pr. la P. d' A. di Re dando sc. in vista dell' altro sc. di C., che piglia il P. di Re.

gione detta di sopra; e se difende la P. di Re o col C. di D.; o spingendola alla 5. il N. col salto del C. di Re a 5. sua, verrà in guadagno almeno d'un P., onde sarà meglio, ch'esso B. venga in questo tr. *6.* coll' A. di Re a 3. di D., ed avrà giuoco sicuro.

SECONDA *DIFESA*.

Bianco.	*Nero*.
3. A. di Re a 4. dell' altro. .	sc. d' A. di Re.
4. copre col P. d' A.	pr. il P. col suo dopp.
5. rip. col P. di C.	D. a 3. d' A. di Re.
6. sc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. colla D.
7. pigl. l' A. colla P.	potrà passare la D. a 2. di Re in offesa delle due Pedone, e potrà pure inoltrar la stessa D. a 3. d' A. minacciando con essa il R., se però il B. sortirà per unico tratto col C. di Re a 2. di esso Re, il N. non prenda il R., perchè il B. passando lo stesso C. di Re a 3. d' A. di D., chiuderebbe la D., la cui perdita è irreparabile dopo la presa del R., ma esca o col C. di D., o con quello di Re per arroccarsi con giuoco uguale.

§. II.

2. A. di Re a 4. dell' altro. . lo stesso.

PRIMA SORTITA.

3. D. a 2. del Re. (*a*) . . .	P. di D. una casa.
4. lo stesso.	P. d' A. di D. un p.
5. A. di D. a 3. del Re. . .	P. del C. di D. due c.
6. pigl. l' A. coll' A. (*b*) . .	lo rip. col P. di D.
7. A. off. a 3. di C.	D. a 4. del C. di Re, guadagnando almeno un P.

SE-

(*a*) Se il B. in questo 3. tratto muove un p. la P. di D. il N. faccia lo stesso; e spingendola q. va, il N. non la pigli colla P., ma coll' A., e ne resterà in vantaggio: e però in questo secondo paragrafo si suppone, che giuochi la D. ove può, facendo una delle seguenti quattro sortite.

(*b*) Se in vece ritira l' A. a 3. del C. di D., il N. sortirà col C. di D. a 3. del R.

Bianco. Nero.
5. C. di Re a 5. sua. . . . C. di Re a 3. d'A.

In primo luogo.

6. pr. la P. coll' A. dando sc. . . Re in c. di D.
7. D. off. a 4. del R. di Re. . . R. di Re in c. d'A.
8. A. off. a 4. dell' altro. . . . pr. la P. di Re col C. con giuoco vinto di sua natura.

In secondo luogo.

6. pr. per migl. la P. colla D., e sc. pigl. la D. colla D.
7. se la rip. col C., il N. giuoca il R. in c. d'A., venendo in vantaggio almeno d'una P., e ripigliandola per migl. coll' A., il N. passa il Re a 2. sua, indi sp. un p. la P. del R. di Re con giuoco non inferiore.

CAPITOLO SESTO.

In cui il Bianco avente il tratto declina dal giuoco piano nel terzo tiro.

Bianco. Nero.
1. P. di Re q. va. . . . . lo stesso.
2. C. di Re a 3. d'A. . . . C. di D. a 3. d'A.

§. I.

3. P. d'A. di D. un p. . . . P. d'A. di Re q. va.

In primo luogo.

4. la pr. col suo di Re. . . . P. di D. una casa.

5.

---

pari la P. off., ma spinga un p. la P. d'A. di D., poichè se il R. piglia la P., il N. passi il R. a c. di C. obbligando la D. a ritirarsi a 6. di R., e il N. collo sc. d'A., indi, occorrendo, colla spinta del P. di D. q. va, e successiva portata di R. a 3. di C., verrà a guadagnare la D. nemica, o altro Pezzo, e insieme il giuoco: ciò provenendo dal tratto falso del B. di prendere la P. del C., dovendo in vece avanzare un p. la P. di D., o sortir col C. di Re a 3. d'A.

Bianco. *Nero.*

5. se volesse sostenere il P. dopp. col P. del C. di Re due p., il N. spinga la P. del R. di Re q. va, rinfrancandosi con miglior situazione.

In secondo luogo.

4. P. di D. q. va (a) . . . pr. la P. di Re colla sua d'A.
5. pigl. la P. di Re col C. . . lo rip. col suo.
6. rip. colla P. . . . . . . P. di D. due p. con miglior giuoco, dove se il B. spinge una c. la P. d'A. di Re, per fare il cambio; il N. giuochi un p. la P. d'A. di D. giacchè il B. non potrà prendere la P. del Re per lo C. di D. a 5. di R.

In terzo luogo.

4. A. di Re a 5. del C. di D. . pr. la P. di Re colla sua d'A.
5. pigl. il C. coll'A. . . . . . rip. l'A. col P. di D.
6. pr. quella di Re col C. . . D. a 4. del C. di Re con giuoco di bel vantaggio; dal che rilevasi essere men buono il tratto 3. del B., giuocando la P. d'A. di D. un p. in vece dell'A. di Re a 4. dell'altro.

§. I I.

3. A. di Re a 5. del C. di D. A. di Re a 4. dell'altro. (b)
4. pr. il C. coll'A. (c) . . . . rip. col P. di D.

P 2 In

(a) Se la movesse un p. solo; il N. spinga la sua di D. q. va, ed otterrà ancora miglior situazione.

(b) Potrebbe anche spingere una casa la P del R. di D., dove il B. pigliando il C., il N. rip. colla P. di D., e il B. prendendo quella di Re col C., il N. avanza la D. a 5. sua, o 4. del C. di Re, rifacendosi della P. con giuoco pari.

(c) Se il B. ritarda a pigliare il C. giuocando in vece la P. d'A. di D. un p., il N. sortirà di D. a 3. d'A., e il B. pigliando quì il C., il N. rip. colla D., dove se il B. pr. la P. di Re col C., o sp. la P. di D. q. va, il N. pr. sempre la P. di Re colla D., venendo in guadagno almeno d'una P.

In primo luogo.

Bianco.	*Nero.*
5. pr. la P. di Re col C. . .	sc. d' A. pigliando la *P.*
6. pr. l' A. col Re.	sc. di D. a 5. sua rifacendosi

del Pezzo con giuoco non inferiore: dove sappiasi, che non dee valutarsi a danno del N. la sua P. dopp., sì per essere unita alle altre, come per giovare all' aprimento de' Pezzi, ed anche per servire di freno al C. di D. contr.

In secondo luogo.

5. P. d' A. di D. un p. . . .	D. a 6. sua.
6. se pr. la P. di Re col C. .	sc. di D. pigliando la P. di Re.
7. copre colla D.	pr. la P. di C. colla D.
8. C. a 3. d' A. dando sc. scop. (*a*)	copre coll' A. di D.
9. R. a c. di C.	D. off. a 6. di R.
10. pr. la P. di C. col R. . .	Re a casa del C. di D., e

R. a quella del Re, tenendo giuoco di grande offesa, e vantaggio.

§. III.

3. P. di D. 4. va.	la piglia col C.

In primo luogo.

4. pr. il C. col C.	rip. il C. col P. di *Re.*
5. pigl. la P. colla D.	D. a 3. d' A. di *Re.*
6. se avanza la P. alla 5. . .	D. off. a 3. del C. di Re.
7. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. d' A. di D. un p. poten-

do poscia uscire co' proprj Pezzi con uguaglianza di giuoco. (*b*)

In

(*a*) Se in vece dà sc. scop. di D. saltando col C. a 6. sua; il N. coprendosi col C. di Re, resta in guadagno d' un Pezzo. Se piuttosto darà lo sc. scop. ritirando il C. a 3. di D., il N. si copra parimente col C., e il B. fuggendo col R., il N. salti col Re a c. d' A., e col R. a quella del Re con giuoco assai superiore. E se in fine passa la D. a 3. d' A. di Re, il N. pigliando la P. d' A. coll' A., che dà sc. resterà superiore almeno di due Pedone.

(*b*) Non si propone al N. il prendere colla D. la P. d' A. di D., perchè il B. la chiuderebbe coll' A. di Re a 3. di D.,

In secondo luogo.

Bianco.	*Nero.*
4. pr. la P. di Re col C. . .	ritiri per migl. il C. a 3. di Re.
5. A. di Re a 4. dell' altro. .	D. a 3. d' A. di Re. (a)
6. C. off. a 4. sua.	D. a 3. del C. di Re in offesa della P. di Re contr., e così avrà tempo di sortire co' Pezzi dalla parte del Re, per poscia arroccarsi con giuoco uguale.

QUAR-

e benchè il N. possa liberarla col giuocare l' A. di Re a 4. dell' altro, pure il B. pigliando per migl. l' A. colla D. inoltrerebbe all' altro tratto il C. di D. a 5. di essa con grande offesa.

(a) In vece della D. potrebbe anche spingere un p. la *P.* d' A. di D. poichè se il B. pr. il C. coll' A., il N. dà sc. di D. a 4. del suo R. indi con essa r il C. con giuoco almeno uguale.

QUARTA APERTURA

SOPRA

IL GAMBITTO DI RE

DIVISA IN SEI CAPITOLI.

TUtti gli Autori, fuor di *Damiano*, hanno ragionato del Gambitto di Re; ma niuno si è dato il pensiere di rintracciare l' idea dell' Inventore. La qualità pertanto di quest' Apertura dimostra, che costui, chiunque fosse, considerò principalmente, che conferisce alla buona costituzione del giuoco il rimuovere dalla quarta casa la Ped. del Re nemico; sì perchè gli si toglie l' appostamento delle Pedone di mezzo alle quarte, come perchè si facilita lo stesso intento a favore del gambittante. Per attaccare la stessa Ped. del Re contrario trovò opportunissima quella d' Alf. di Re, la quale non serve il più delle volte, che d' intoppo, e ritardo alle offese, che si possono fare col Roc. di Re collocato in casa d' Alf., e però giudicò ben fatto nel secondo tiro di spingere quanto può la medesima Ped. d' Alf., dandola in preda a quella del Re nemico sulla fiducia o di rifarsene, o di venir compensato per altra guisa con miglior situazione. Siccome poi l' Avversario, dopo aver pigliata la riferita Ped. d' Alf., minaccia uno scacco di Don. a 5. del Roc. di Re; così chi fece il gambitto suole nel 3. tratto uscire col Cav. di Re a 3. d' Alf, succedendone poscia un vivissimo conflitto pieno di pericoli, e di vicende, che ad ogni colpo cambiano aspetto alla battaglia, e promovono mille vaghissimi stratagemmi dall' una parte per conservare la Ped. di più, e dall' altra per rinfrancarsi con vantaggio di situazione.

Quantunque il *Philidor* dichiari, che il gambitto di Re sia giuoco indifferente, che di sua natura non produca nè profitto, nè danno; lo *Stammia* però, ed il *Salvio* colle migliori Accademie d' Italia, e recentemente l' esattissimo *Anonimo Modenese*, come pur l' Accademia di Parigi opinano diversamente; tenendolo giuoco pernicioso per chi lo tenta, giacchè rimane forzatamente inferiore della Pedona senza adeguata compensazione. Ciò non ostante non potendo da una parte assicurarsi, che il vantaggio di questa Pedona dia giuoco di sua natura vinto, per non essere Pedona intiera, ma raddoppiata, e per alcuni pregiudizj, ed incomodi, che s' incontrano nel sostenerla; e dall' altra portando quest' apertura molti tratti di una somma acutezza, e sottilità, che dimandano il giuocatore anche più oculato, e profondo, di quel che ricercasi ne' giuochi piani; seguendo l' ordine delle altre Aperture dò in primo luogo il tratto al Nero, per dimostrargli, volendolo qualche volta tentare, le più insidiose, e dagli Autori meno indicate maniere d' approfittarsi della mala difesa dell' Inimico; accennandogli poscia nei successivi Capitoli dell' Istruzione il più spedito, e più sicuro modo di ben rispondere, venendo fatto lo stesso giuoco dal Bianco avversario.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Non prendendosi dal B. avversario nel 2. suo tiro la Ped. del gambitto.

Nero.	Bianco.
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. P. d' A. di Re due p. . .	

§. I.

	sc. di D. a 5. del R. di Re.
3. copre colla P. di C. . . .	D. off. a 3. d' A., o 2. di Re.
4. pr. la P. di Re colla sua d' A.	rip. colla D.
5. A. di Re a 2. di C. . . .	P. di D. q. va. (a)
6. lo stesso.	ritira la D. a 3. di Re.
7. P. di Re alla 5.	C. di D. a 3. d' A. (b)

8. C. di Re a 2. di esso Re, indi a 4. d' A. di Re, potendo poscia arroccarsi col Re al cant., e R. a c. di Re con giuoco assai più felice di situazione. Quindi è, che il B. nel tr. 6. in vece di ritirare la D. a 3. di Re, dove resta troppo esposta all' infestazione, meglio la ritirarebbe a 2. di esso Re; poichè il N. avanzando alla 5. la P. del Re, il B. coll' A. di D. a 3. di Re viene a fortificare il suo giuoco, benchè sia sempre più rinserrato del N., ciò derivando dal secondo suo tiro, in cui in vece dello sc. di D. doveva approfittarsi del vantaggio presentatogli del gambitto col pigliar la P. d' A., e sostenerne il possesso; o almeno, non vo-

(a) Se giuoca l' A. di Re a 4. dell' altro, il N. esca col C. di Re a 2. di esso Re, mirando a spingere opportunamente la P. di D. q. va: e se in vece esce col C. di Re a 3. d' A., il N. spinga la P. di D. q. va, indi quella di Re alla 5. chiudendo il giuoco nemico coll' unione, ed avanzamento delle Ped. di mezzo: e quì osservo, che se il B. colla D. off. dalla P. di D. nera desse sc. a 4. di R., il N. copra coll' A., e se il B. ritirerà la D. a 3. del suo C. in offesa della P. di C., il N. spinga alla 5. la P. di Re sopra il C., poichè se il B. pigliasse la P. colla D., il N. passando l' A. di D. a 3. sua, guadagna poscia il C.

(b) Se piuttosto sp. due p. la P. d' A. di D., il N. col C. di D. a 3. d' A. fa perdere al B. o una P., o l' arroccamento.

volendo a ciò impegnarsi, giuocar l' A. di Re a 4. dell' altro, come nel seguente paragrafo.

§. II.

Nero. *Bianco.*

A. di Re a 4. dell' altro.

3. C. di Re a 3. d' A. . . . P. di D. un p.
4. P. d' A. di D. una casa. .

PRIMA DIFESA.

D. a 2. del Re. (a)

5. P. di D. q. va. . . . . . la pr. colla sua.
6. rip. con quella d' A., ove se il B. dà sc. di D. pigliando la P. di Re, oppure sc. d' A. a 5. del C. di D., il N. passa il Re off. a 2. d' A. con giuoco di gran vantaggio.

SECONDA DIFESA.

A. di D. a 5. del C. di Re.

5. pr. la P. di Re colla sua d' A.

In primo luogo.

rip. colla sua di D.

6. A. di Re a 4. dell' altro. . se forte col C. di D. a 2. di essa, il N. spinga la P. di D. q. va; e se in vece esce col C. di Re a 3. d' A., il N. pr. la P. d' A. coll' A. dando sc.

In secondo luogo.

pr. il C. coll' A.

6. pigl. l' A. colla D. . . . pr. la P. colla sua di D.
7. D. a 3. del C. di Re. . . D. a 3. d' A. di Re.
8. A. di Re a 4. dell' altro in vista della portata di R. in c. d' A., e facendo il B. tuttaltro, il giuoco sarà sempre uguale di forze, ed al più con qualche ritardo nell' arroccamento per parte del N., pregiudizio naturale al gambitto di Re.

Q Qui

(a) Fa questo tratto con animo d' impedire la spinta della P. di D. contr., che il N. non ostante dee spingere per suo meglio.

Quì in fine osservo, che se il B. nel tr. secondo in vece dello sc. di D., o dell' A. di Re a 4. dell' altro spingesse q. va la P. di D., il N. la pigli colla sua di Re; ove se il B. la rip. colla D., il N. per tratto migliore, e più insidioso giuochi la D. a 2. del Re; e se piuttosto pr. il P. d' A. col suo di Re, il N. esca col C. di Re a 3. d' A., che lo abilita alla spinta della P. di D. q. va, ed al successivo arroccamento venendo giuoco per lo meno del pari.

CAPITOLO SECONDO.

Pigliando il B. nel 2. suo tiro la P. del gambitto, e rispondendo nel 3. coll' Alf. di Re a 2. di esso Re.

	Nero.	*Bianco.*
1.	P. di Re q. va.	lo stesso.
2.	P. d' A. di Re due p. . .	pr. colla sua di Re.
3.	C. di Re a 3. d' A.	A. di Re a 2. di esso Re.
4.	A. di Re a 4. dell' altro. .	sc. d' A. a 5. di R.
5.	copre colla P. di C. . . .	la pigl. col P. dopp.
6.	Re al cant., e R. in c. d' A.	

§. I.

		pr. la P. del R. colla dopp.
7.	sc. d' A. pigliando la P. .	Re in casa d' A. (a)
8.	ritira l' A. a 3. del C. di D.	torna col Re alla propria c. (b)
9.	C. di Re a 5. di esso Re. .	D. a 2. del Re. (c)
10.	C. a 7. d' A.	pr. la P. di Re colla D. dando sc.

11. coprasi colla D., sicuro sempre del guadagno del R., e con giuoco vinto di sua natura.

§. II.

(a) Se ritira il Re a 2. sua, o se piglia l' A., il N. pr. l' A. col C. con giuoco di grande offesa.

(b) Se richiama lo stesso A. a 2. del Re, il N. salta col C. a 5. sua, indi a 7. d' A. guadagnando almeno una Torre: e se in vece ritira lo stesso A. a 3. sua, il N. avanza alla 5. la P. di Re o guadagnandolo, o facendo il giuoco di sopra.

(c) Se giuoca il C. di Re a 3. del R., è rovinato per lo sc. di D. nera a 5. di R.

§. II.

Nero.	Bianco.
	P. di D. 4. va per migl.
7. la pr. coll' A. di Re. . .	A. di D. a 6. del R. di Re. (a)
8. pr. il P. dopp. col suo di R. (b)	

PRIMA DIFESA.

	pigl. il R. coll' A. di D.
9. lo rip. colla D.	pr. la P. coll' A. per migl.
10. pr. la P. del C. di D. coll' A.	C. di D. a 2. di essa.
11. pigl. il R. coll' A.	rip. l' A. colla D.
12. P. di D. un p.	C. di Re a 3. d' A.

13. A. di D. a 5. del C. di Re, indi il C. di D. a 3. d' A. sciogliendo il suo giuoco, che potrà abbastanza difendere, e che anzi, facendo il cambio de' Pezzi, starà meglio nell' ordinanza delle Pedone.

SECONDA DIFESA.

	pigl. la P. coll' A. di Re.
9. pr. la P. del C. di D. coll' A.	D. a 3. d' A. di Re. (c)
10. P. di D. un p.	D. a 3. del C. di Re.
11. R. a c. del C. di Re. . .	C. di Re a 3. d' A. (d)
12. A. di D. a 4. dell' altro. .	C. di Re a 4. del R.
13. pigl. l' A. coll' A.	rip. l' A. col C. dando sc.

(a) Se sp. un p. la P. d'A. di D., il N. dia sc. d' A. pigliando la P. con un' offesa, che non riuscirà senza frutto.

(b) S' insinua questo tratto piuttosto che prendere l' A. col C. per la vastità, ed incertezza de' tratti, che ne succedono. Molto meno poscia dee prendere la P. del C. di D. coll' A., perchè il B. darebbe sc. colla P. dopp., ed il N. venendo col Re in c. di C., il B. piglia il R. con essa P., dove il N. se non prende il R. coll' A., è già rovinato, e se lo pr., il B. lo matta subito col dare sc. d' A. di Re a 7. sua, e col denominare insieme R. la P. sospesa.

(c) Con questo tratto minaccia il B. di passare colla D. a 3. di R., che se in vece piglia il R. coll' A., il N. rip. l' A. colla D. venendone i tratti di sopra.

(d) Se va colla D. a 4. del R., il N. pigliando l' A. col R. si difende abbondantemente, ed è in vantaggio di forze.

	Nero.	Bianco.
14.	pr. il C. col R.	rip. il R. colla D.
15.	D. a 2. del Re.	P. del C. di Re q. va. (a)
16.	C. di D. a 2. di essa . . .	P. del C. alla 5.

17. D. a 2. del R. di Re cambiandola, e col vantaggio d' un Pezzo.

Terza Difesa.

		sp. un p. la P. d' A. di D.
9.	sc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. col Re per migl. (b)
10.	sc. doppio col C. a 5. sua. .	Re alla propria casa.
11.	pr. col C. l' A. di D. . . .	pigl. la P. coll' altro A.
12.	sc. di D. a 5. del R. di Re. .	P. del C. un p. per migl.
13.	D. a 3. d' A. di Re. . . .	D. a 5. del R. di Re.
14.	Re a 2. del C.	A. off. a 3. di D.

15. P. di D. un p. minacciando lo sc. di D. a 7. d' A. di Re, e poi la portata d' A. di D. a 5. del C. di Re, e in ogni caso avrà giuoco uguale di forze, e più disposto all' offesa.

CAPITOLO TERZO.

Spingendo il Bianco nel 3. suo tiro la Ped. del Cav. di Re due passi.

	Nero.	Bianco.
1.	P. di Re q. va.	lo stesso.
2.	P. d' A. di Re due p. . .	lo piglia.
3.	C. di Re a 3. d' A. . . .	P. del C. di Re q. va.
4.	A. di Re a 4. dell' altro. .	

§. I.

		A. di Re a 2. del suo C. (c)
5.	P. del R. di Re. q. va. .	P. del C. alla 5. (d)

6.

(a) Se il B. sorte col C. di D., il N. pigli il R.

(b) Perchè se fugge col Re dovunque, il N. pr. l' A. col C. restando superiore di forze con in pronto le sue giuste difese.

(c) Se piuttosto sp. la P. d' A. di Re un p., il N. piglia la P. di C. col C., e il B. ripigliando il C. colla P. è matto in quattro colpi.

(d) Tratto falso, per cui viene a perdere il P. di più sen-

	Nero.	*Bianco.*
6.	C. off. a 5. sua.	C. di Re a 3. di R.
7.	P. di D. due p.	P. d' A. di Re un p.
8.	pr. la P. dopp. coll' A. . .	pigl. il C. colla P.
9.	pr. la P. coll' A.	copre la D. off. coll' A.
10.	pigl. il C. coll' A.	pr. la P. di R. coll' A. dando sc.
11.	Re a 2. di D. con giuoco uguale.	

§. II.

		P. del R. di Re una casa.
5.	C. di Re a 5. di esso Re . . .	R. di Re a 2. sua.
6.	P. di D. q. va. (a) . . .	P. di D. un p. sopra il C. (b)
7.	pr. la P. d' A. col C. . . .	pigl. il C. col R.
8.	pr. il R. coll' A. dando sc. .	rip. l' A. col Re.
9.	P. del R. di Re q. va. . . .	A. a 2. del Re. (c)
10.	pr. il P. col suo di R. . .	rip. col P. di R. (d)
11.	sc. di D. a 5. del R. di Re. .	se ritira il Re in c. d' A.;

il N. spinga il P. del C. di Re una casa: e ritirandolo a 3. sua; il N. dia sc. a 6. di C., ove se il B. ritira il Re a 2. di D., il N. mandi il R. a c. del R. contr. sopra il C., e facendo il B. tutt' altra difesa, avrà sempre giuoco di situazione assai svantaggiosa.

§. III.

		P. del C. alla 5. sopra il C.
5.	C. off. a 5. di Re. (e) . . .	sc. di D. a 5. del R. di Re. (f)

6.

---

za un proporzionato compenso di situazione; dovendo in vece spingere un p. la P. di R., come si vedrà nel cap. sesto, essendo il tratto dell' avversario.

(a) Tratto migliore della D. a 3. del R. di Re; perchè il B. passando la D. a 2. del Re, farebbe una valida difesa.

(b) Se in vece passa l' A. a 2. del Re, il N. cali la D. a 5. del R. di Re; e se piuttosto giuoca la D. a 2. del Re, il N. inoltri la D. a 3. sua.

(c) Se in vece pr. la P., il N. dà sc. di D. a 5. del R. di Re, poi prende il P. dopp. col R.

(d) Se rip. il P. coll' A., il N. prenda il P. d' A. coll' A. di D.

(e) Con questo tratto viene il N. ad assicurarsi il riacquisto della P., e però non dee in vece dare sc. d' A. pigliando con esso la P. d' A. di Re, in vista del successivo sc. di C. a 5. di Re,

Nero.	Bianco.
6. Re a casa d' A.	C. di Re a 3. di R. (*a*)
7. P. di D. q. va.	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. un p.
8. C. offeso a 3. di D.	P. dopp. alla 6.
9. sp. la P. del C. di Re un p.	D. offesa a 2. del Re. (*b*)
10. C. di D. a 3. d' A. (*c*) . .	P. d' A. di D. un p.
11. P. del R. di Re un p. . .	

In primo luogo.

	P. d' A. di Re q. va.
12. pr. il C. coll' A.	rip. coll' A. di Re.
13. pigl. la P. colla sua di Re.	rip. coll' A.
14. pr. la P. di C. colla sua di R.	sc. d' A. pigliando il C.
16. piglia l' A. colla D. con giuoco d' irreparabile offesa.	

In

essendo questo un attacco infruttuoso, dove nè pure si verifica la liberazion della Don. supposta dal *Lolli* pag. 225. ivi: *Se va col Re.*

(*f*) Se in vece esce col C. di Re a 3. di R., il N. spinga il P. di D. q. va, come s' insinua in appresso.

(*a*) Vedi l' Osservazione stesa in fine del presente Cap.

(*b*) Dico a 2. del Re; perchè dando sc. a 6. di R., il N. passerebbe il Re alla propria casa, forzando la D. a ritirarsi tosto a 4. di esso R. per non perdersi inevitabilmente col giuocarsi dal N. il C. a 4. d' A. di Re: e se pure il B. non volesse ritirare la D., ma inoltrarla a 7. di C., il N. giuocando il C. a 2. d' A. di Re, e all' altro tratto l' A. alla propria casa, guadagnerebbe ancora la D.

(*c*) Co' tratti fin quì esposti pretende la *Società Parigina* a pag. 242., che il B. resti superiore d' una P. passata, terminando così questo giuoco: ma i tratti quì successivi dimostrano, che il gambittante si rimette forzatamente di essa P., il che deriva dall' avere il difendente inoltrata alla 5. quella del C. di Re, in vece di ritenerla alla 4., unico mezzo di conservarla, come verrà dichiarato nel Cap. sesto.

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	pigl. la P. colla sua di C.
12. pr. il C. coll' A. di D. . . .	rip. coll' A.
13. pigl. il P. dopp. colla D. . .	R. di Re in c. di C.
14. C. di Re a 2. del suo A. . .	R. a 3. di C.

15. non prenda il P. dopp. in fila di R., ma passi l' altro C. a 2. del Re, ricuperando in seguito la P. con giuoco meglio ordinato.

SECONDA DIFESA.

	P. dopp. alla 6.
8. P. di C. una c. per migl. .	sc. di D. a 6. del R. di Re.
9. Re a 2. d' A.	sc. a 7. del C. di D.
10. Re a 3. sua	

In primo luogo.

	P. di D. un p.
11. A. di Re alla propria c. (a)	sc. di C. a 4. d' A.
12. pr. per migl. il C. colla P. .	sc. d' A. a 3. del R. di Re.
13. Re per suo meglio a 4. sua .	sc. col P. di D.
14. lo prende col Re	sc. colla P. d' A. di D.
15. Re a 4. sua in difesa del P. .	pr. il R. colla D.
16. pigl. l' A. coll' A. di D. . .	pr. colla D. il P. di R.
17. pr. il P. di C. col C. di Re.	pigl. colla D. il P. del C.
18. pr. il P. dopp. colla D. per migl.	pr. la D. colla D.
19. rip. la D. col Re.	pigl. il P. d' A. coll' A. di D.

20. P. off. d' A. di D. un p., essendosi non solo rinfracato della P. del gambitto, ma trovandosi avvantaggiato del valore d' un' altra.

In

(a) Col che invita il B. alla presa del R., dove il N. guadagnerebbe la D. col successivo sc. d' A. a 5. del C. di D., ma esso B. però contro il sentimento del *Salvio* nel cap. 19. del quarto libro potrà quì salvare la stessa D., restando solo inferiore del valore d' una P., come mostrano i tratti esposti.

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	P. d'A. di Re un p.
11. ritira il C. a 3. di D. . . .	richiama il C. di Re a 2. d'A.
12. C. di Re a 4. d'A. . . .	A. di Re a 3. di R.
13. Re a 3. di D.	pr. il C. coll' A.
14. rip. l' A. col suo di D. . . .	sp. un p. la P. off. d' A. (*a*)
15. P. del R. di Re q. va. (*b*) .	sp. la P. d' A. di Re alla 4. (*c*)
16. pr. il C. coll' A. dando sc. .	rip. col Re.
17. C. di D. a 2. di essa. . . .	pr. la P. dando sc. (*d*)
18. rip. col C.	P. di D. q. va.
19. sc. di C. a 6. di D. . . .	Re a 2., o 3. sua.
20. sc. di D. a c. del Re. . .	Re a 2. di D.
21. pr. l' A. col C.	rip. per migl. col R.

22. D. a 5. del Re, rimettendosi non solo della P., ma tenendo ancor giuoco di gran vantaggio.

OSSERVAZIONE

Sopra il tratto 6. del Bianco.

Se il B. nel suo tratto 6. in vece di saltare col C. di Re a 3. di R. a difesa del P. d' A., lo giuocasse a 3. d' A., il N. non

(*a*) Se in vece sp. un p. la P. di D., il N. sorta col C. di D. a 3. d' A. minacciando il salto di esso a 5. di D., e verrà a ricuperar per lo meno il P. del gambitto; poichè se il B. per impedir detto salto spingerà un p. la P. d' A. di D., il N. pr. il C. coll' A. dando sc., indi la P. di D. coll' altro A.

(*b*) Precludendo così la ritirata alla D. contr., il che è meglio, che dare adesso sc. d' A. di Re cambiandolo col C., perchè verrebbesi a facilitare utilmente al B. la spinta della P. di D. due p., e la portata di R. in c. di Re.

(*c*) Se piuttosto sp. la P. di D. q. va, il N. la pr. colla sua di Re, ove il B. dando sc. d' A. di D. a 4. dell' altro, il N. ritira il Re a 3. d' A., poichè se il B. pr. la P. d' A. coll' A., fa male, per lo sc. di D. in c. di Re.

(*d*) Se in vece di prendere la P. sp. quella di D. q. va, il N. la pigli colla sua di Re, e il B. ripigliandola con quella d' A., il N. infestando continuamente la D. contr. col R., obbligherà il B. o a convenirsi del patto, o a cambiare la stessa D. col perdere la P. dopp.

non prenda con alcun Pezzo la P. d' A., perchè se la pr. col C., il B. spinge la P. di D. due p. guadagnando due Pezzi per un R., e P., e se la piglia coll' A. dando sc., il B. viene col Re a 2. sua, dove il N. per suo meglio dovrà ritirare lo stesso A., e poscia il C. con inferior situazione; ma per migliore passi la D. in casa di Re, poiche

	Nero.	*Bianco.*
		pr. la D. colla D. (*a*)
8.	rip. la D. col Re. . . .	pigl. la P. di Re col C. (*b*)
9.	sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a 2. sua per migl.
10.	ritiri l' A. a 5. del R. di Re.	sp. alla 6. il P. del C. (*c*)
11.	sp. un p. il P. del R. . .	P. di D. una casa.
12.	C. off. à 3. di D.	A. di Re a 3. di R.
13.	C. di D. a 3. d' A. . . .	lo pr. col suo.
14.	rip. col P. di D.	R. di Re in c. d' A.
15.	lo stesso.	A. di D. a 4. dell' altro.

16. pigli la P. d' A. per migl. col C., e se il B. ripiglia il C. coll' A., il N. prenda l' A. col suo; ove se il B. piglia il P. d' A. di D. coll' A., perde la Torre, e non prendendo, perderà almeno un P.

CAPITOLO QUARTO.

Essendo il tratto del Bianco avversario,

il quale spinge nel 3. suo tiro
la Ped. del Roc. di Re q. va.

	Bianco.	*Nero.*
1.	P. di Re q. va.	lo stesso.
2.	P. d' A. di Re due p. . .	la piglia per migl.
3.	P. del R. di Re q. va. . .	A. di Re a 2. di esso Re.

R §. I.

(*a*) Se in vece avesse inoltrato il P. del C. alla 6., il N. dia sc. d' A. pigliando il P. contr., poscia ritiri il C. di Re a 3. d' A.

(*b*) Se piuttosto spingesse la P. di D. un p., il N. pigli la P. d' A. col C., e il B. ritirando il R. off. in c. del C., il N. replichi sc. di C. pigliando con esso la P. di D.

(*c*) Se avanza alla 6. il P. d' A., il N. non lo prenda, ma avanzi un p. il P. del C. rifacendosi in seguito del P. del gambitto con giuoco almeno del pari.

§. I.

Bianco.	Nero.
4. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. un p.
5. P. di D. q. va	A. di D. a 5. del C. di Re.
6. pr. il P. dopp. coll'A. di D. (a)	pigl. il P. del R. coll'A., e sc.
7. copre lo sc. col P. di C. (b)	ritira l' A. off. a 4. del C. di Re, conservando sempre il P. di vantaggio; e se nel tr. 8. susseguente il B. prendesse l' A. di Re con quello di D., il N. non lo ripigli subito, ma prenda prima il C. coll' A.

§. II.

4. D. a 4. del C. di Re. . . . C. di Re a 3. d' A.

In primo luogo.

5. D. pr. la P. del C. di Re. . . R. di Re a c. di C.
6. D. a 6. del R. . . . . . . A. di Re a 3. di D.
7. P. del R. di Re alla 5. (c) . R. a 5. del C. di Re minacciando la ferrata di D. coll' A. alla propria casa; e il B. per unico rimedio spingendo la P. di Re alla 5., il N. la pigli coll' A., avendo sempre giuoco di gran vantaggio.

In secondo luogo.

5. pigl. colla D. il P. dopp. . . Re al cant., e R. in c. di Re.
6. P. di D. una casa. (d) . . P. di D. q. va.
7. P. del Re alla 5. . . . . . C. off. a 4. del R.

8.

(a) Se giuoca il C. di D. a 2. di essa, il N. esca col C. di Re a 3. d' A., per indi avanzarlo a 4. di R., ovv. per arroccarsi con giuoco migl.

(b) Se in vece piglia l' A. col R., il N. non prenda il R. colla D., perchè perderebbe un Pezzo, ma pigli prima il C. coll' A., offendendo la D. nemica, e poi prenda il R. colla D., e così guadagnerà una qualità.

(c) Fa questo tratto acciò la D. non venga chiusa dal R.

(d) Se avanza la P. di Re alla 5., il N. ritiri il C. off. alla propria casa, per indi spingere la P. d' A. di Re un p. riacquistando il P. di vantaggio.

Bianco. *Nero.*

8. D. off. a 2. d' A. di Re. (*a*) . sc. d' A. a 5. del C. di D., venendo parimente a riacquistare col R. il vantaggio della Pedona.

CAPITOLO QUINTO.

Giuocando il Bianco avente il tratto nel 3. suo tiro l' Alf. di Re a 4. dell' altro.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. P. d' A. di Re due p.	lo prende.
3. A. di Re a 4. dell' altro.	sc. di D. a 5. di R. (*b*)
4. Re in c. d' A.	P. del C. di Re q. va.
5. C. di Re a 3. d' A.	non richiami la D. a 3. del

R., perchè il B. salta col C. a 5. di Re: nè meno la passi a 5. di C., perchè il B. dà sc. pigliando la P. d' A. in vista dell' altro sc. di C. a 5. del Re: onde ritiri la stessa D. a 4. di R.

§. I.

6. P. del C. di Re q. va. . . sc. di D. a 6. del R.
7. Se passa il Re a 2. d' A., il N. esca col C. di Re a 3. d' A. con giuoco assai superiore: e ritirando in vece il Re altrove, il N. spinga un p. la P. d' A. di Re in sostegno dell' altra di C. sicuro di conservar per lo meno il P. di vantaggio.

R 2 §. II.

(*a*) Se pr. in vece la P. d' A. di Re colla D., il N. dà sc. d' A. pigliando la P. di R., ed indi pr. col R. anche quella del Re con un P. di più.

(*b*) Questo scacco viene disapprovato dalla *Società di Parigi* a pag. 250., come tiro, che esponga la D. ad una successiva molestia produttrice della perdita del giuoco: ma ciò si reputa così lungi dal vero, che anzi si riconosce lo stesso scacco per vantaggioso, potendo il N. mantenersi superiore della P., e frattanto aver guadagnato l' arroccamento, come mostrano i seguenti tratti.

§. II.

	Bianco.	Nero.
6.	P. del R. di Re q. può.	A. di Re a 2. di C.

PRIMA DIFESA.

7.	R. a 2. sua	P. del C. alla 5.
8.	C. off. a 5. sua.	C. di Re a 3. di R.
9.	P. di D. q. va.	P. d' A. di Re una c.
10.	C. a 3. di R.	pr. la P. di R. colla D. con giuoco di gran vantaggio.

SECONDA DIFESA.

7.	Re a c. di C. a difesa del R.	sc. d' A. a 5. di D.
8.	Re a 2. di R. (a)	P. del C. alla 5.
9.	pr. l' A. col C.	sc. di P. vincendo il giuoco.

TERZA DIFESA.

7.	P. di D. q. va.	P. di D. un p.

In primo luogo.

8.	R. a 2. sua	A. di D. a 5. del C. di Re.

9. se pr. la P. del C. colla sua di R., il N. pigl. *il R. colla* D., e se in vece passa il Re in c. di C., il N. pigl. *la P.* di R. colla sua di C., e il B. prendendo la raddopp. coll' A. di D., il N. inoltri alla 6. la P. dopp. in fila di R. con giuoco offensivo oltre il P. di più.

In secondo luogo.

8.	Re a c. del C.	A. di D. a 5. del C. di Re.
9.	pr. la P. di C. colla sua di R	pigl. il C. coll' A.

10. se pr. l' A. colla D., il N. piglia la P. di D. coll' A. dando sc., poscia cambia le Donne: e pigliando in vece l' A. col P. di C., il N. pr. la P. di C. colla D. dando sc., indi sorte col C. di Re a 3. d' A. mirando a 4. di R. con giuoco molto migl. oltre il P. di vantaggio. CA-

(a) Se torna in vece a c. d' A. il N. guadagna il tempo opportuno a fortificarsi, e sostenere il P. di più.

CAPITOLO SESTO.

Giuocando il Bianco avente il tratto nel suo 3. tiro il Cav. di Re a 3. d' A.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va	lo stesso.
2. P. d' A. di Re due p. . . .	la prende.
3. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. del C. di Re q. va.

§. I.

4. P. del R. di Re due case. .	P. del C. alla 5. per migl. (a)
5. C. off. a 5. di Re.	P. del R. di Re due p.
6. A. di Re a 4. dell' altro. (b)	R. di Re a 2. sua.
7. P. di D. due p. scoprendo l' A.	P. di D. una casa.
8. C. off. a 3. di D.	P. dopp. a 6. d' A.

PRIMA DIFESA.

9. la pr. con quella di C. (c) .	A. di Re a 2. di esso Re.
10. A. di D. a 5. del C. di Re. (d)	lo pr. col suo.
11. rip. col P. di R.	lo rip. colla D.

12. se avanza alla 4. la P. d' A. di Re, il N. ritiri la D. a 2. del C. di Re: e se in vece di avanzar la P. prende con essa la contr. di C., il N. ripigli o colla D., o coll' A., conservando sempre il vantaggio della P.

(a) Perchè se in vece la difendesse colla P. d' A. di Re; il B. pigliando la P. di C. col C., avrebbe giuoco di gran vantaggio.

(b) Se il B. spingesse piuttosto la P. di D. q. va per discoprire un tratto prima l' A. sulla P., il N. cacci il C. colla P. di D., indi avanzi alla 6. la dopp. ad imitazione de' tratti, che si diranno, restando sempre superiore almeno d' una P.

(c) Se sp. un p. la P. del C. di Re, è chiara la conservazione della P., che trovasi egregiamente difesa.

(d) Se in vece pr. la P. di C. colla P., il N. ripigli coll' A. di D., guadagnando in seguito quella del R. di Re con miglior giuoco.

DIFESA.

Bianco.	Nero.
9. A. di D. a 5. del C. di Re.	pr. la P. di C. colla dopp.
10. R. per migl. a C. di C. . .	A. di Re a 2. di esso Re.

11. se pr. l'A. col suo, il N. ripigliandolo colla D. guadagna in seguito la P. del R. di Re: e se in vece piglia la dopp. col R., il N. pr. l'A. col suo, restando superiore di due Pedone. (a)

§. II.

4. A. di Re a 4. dell'altro . .	A. di Re a 2. del suo C. (b)
5. P. del R. di Re q. va. . . .	P. del R. un p.

PRIMA DIFESA.

6. pr. la P. di C. colla sua di R.	rip. col P. di R.
7. pigl. il R. col R.	rip. coll' A.
8. C. di Re a 2. di R. a C. .	D. a 2. del Re.

In primo luogo.

9. D. a 5. del R. di Re. . . .	A. di Re a 2. del suo C. (c)
10. C. di D. a 3. d'A.	P. d'A. di D. un p.
11. C. di Re a 3. d'A.	A. di Re a 3. del R., mantenendo costantemente il suo P. di vantaggio.

In

(a) Qui in fine si osservi, che se il B. nel suo tr. 5. in vece di saltare col C. off. a 5. di Re, andasse a 5. sua; il N. non muova adesso la P. del R. di Re sopra il C., ma giuochi per migl. la P. di D. q. va, ove se il B. avanza la P. di Re alla 5., o la difende con quella di D. un p., il N. giuocando una casa la P. di R., guadagna il C., e se in vece piglia la P. di D. con quella di Re; il N. giuochi il C. di Re a 3. d'A. componendosi sempre giuoco di buona offesa.

(b) Frenando così il C. contr., che non avanzi a 5. di Re; tratto migliore della P. del C. alla 5. per la moltitudine delle offese reciproche esposte dal *Salvio*, dall' *Anonimo*, e più diffusamente dal *Lolli*, per le quali viene ad avventurare la perdita della P.

(c) Potrebbe anche prendere colla D. la P. del Re, ed insieme sostenere abbastanza bene le sue Pedone, benchè segua il contratto degli Alfieri di Re.

In seconde luogo.

	Bianco.	Nero.
9.	P. di D. una casa. . . .	P. d' A. di D. un p.
10.	D. a 5. del R. di Re. . .	A. off. a 2. del suo C.
11.	C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. q. va.
12.	A. off. a 3. del C. di D. .	A. di Re a 3. di R., indi il C. di D. a 2. di essa, tenendo giuoco sicurissimo per conservarsi il P. di più.

SECONDA DIFESA.

6.	P. di D. q. va.	P. d' A. di D. un p.
7.	D. a 3. sua.	C. di Re a 2. di esso Re.
8.	pr. la P. di C. colla sua di R. (*a*)	pigl. col P. di R.
9.	pr. il R. col R.	rip. coll' A.
10.	P. di Re alla 5. (*b*) . . .	C. di Re a 3. sua. (*c*)
11.	pr. la P. coll' A. dando sc. .	pigl. l' A. col Re.
12.	sc. di D. a 5. d' A. di Re.	Re a 2. di C.
13.	pr. la P. di C. col C. . .	P. di D. un p.
14.	se sp. la P. di Re alla 6., il N. manda la D. a 3. d' A. di Re; e se in vece dà sc. di D. a 7. d' A., il N. passa il Re a 3. di R. con giuoco assai superiore per qualunque sforzo facciasi dal B. avversario.	

Questi sono i tratti principali della più semplice difesa contro il gambitto di Re, ed insieme della più sicura per conservare il P. di più, che si consiglia a prendersi per migliore dal difendente; non dovendo un giuocatore lasciare un vantaggio, che ben custodito, rende per lui più probabile la vittoria.

QUIN-

(*a*) Se passa la D. a 3. del suo C., o se spinge la P. di Re alla 5., il N. giuochi la P. di D. q. va: e se in vece avanza alla 5. la P. di D., il N. non la pigli, ma passi il C. a 3. sua; ove se il B. inoltrerà la stessa P. alla 6., il N. salti col C. medesimo a 4. di Re.

(*b*) Se in vece pr. la P. col C., lo perde per lo sc. di D. a 4. del suo R., e se piuttosto sp. un p. la P. del C. di Re, il N. non la prenda, ma avanzi la P. del C. a 5. sua sopra il C., ed in seguito la P. dopp. alla 6.

(*c*) Non dee quì il N. giuocare la P. di D. q. va, benchè sembri buon tratto; perchè il B. non fuggirebbe l' A, ma inoltrerebbe la D. a 7. del R. di Re.

QUINTA APERTURA
SOPRA
IL GAMBITTO DI DONNA
DIVISA IN QUATTRO CAPITOLI.

AVvegnachè il gambitto di Donna, e gli altri giuochi da questa parte sieno per lo più d' un' indole languida, perchè non tendono immediatamente all' offesa del Re, ma sono come scaramucce per qualche piccol bottino: tuttavia venendo conosciuta per una parte la giuocata della Ped. di Donna nel primo tratto per la migliore dopo quella del Re, e per l' altra avendo il gambitto di Donna i suoi fautori; ho divisato di esporlo nella presente ultima apertura, sperando di presentarlo in un aspetto non cognito ai passati Scrittori in tutta la sua estensione, ed attività.

Chi fa il gambitto di Donna è sicuro di risarsi per lo meno della Pedona, come verrà dimostrato: e però chi lo difende non dee cercare con inutile sforzo di sostenersi nello stesso vantaggio. Pertanto essendo l' oggetto immediato del gambittante quello di acquistare una migliore ordinanza nelle Pedone colla previa occupazione del centro; perciò lo scopo del difendente dovrà essere quello o d' impedire al nemico la propostasi situazione, o di romperla dopo averla esso acquistata, come verrà indicato praticamente nei rispettivi Capitoli; nell' ultimo de' quali dimostrerò in oltre come, e quando possa farsi lo stesso gambitto anche nel caso, che il tratto sia dell' avversario; il che aggiugnerà maggior lume per li giuochi tentabili dalla stessa parte di Donna; onde l' Opera di nulla sia manchevole, e di nulla defraudati rimangano gli amatori del giuoco.

CAPITOLO PRIMO.

Pigliando il Bianco avversario nel 2. tiro la P. d' Alf. colla sua di Donna.

Nero.	Bianco.
1. P. di D. q. può	lo stesso.
2. P. d' A. di D. due p. . . .	la piglia colla sua di D.
3. P. di Re q. va. (a) . . .	

§. I.

	P. del C. di D. due p.
4. P. del R. di D. q. va . . .	P. d' A. di D. un p. (b)
5. pr. la P. di C. colla sua di R.	rip. la P. colla sua d' A.
6. P. del C. di Don. un p. . .	

PRIMA DIFESA.

	D. a 2. d' A.
7. pr. la P. colla sua di C. . .	rip. con quella di C.
8. sc. di D. a 4. di R., e poi piglia l' altra P.	

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di C. colla sua d' A.
7. pigl. la P. di C. coll' A., e sc.	copre con che vuole.
8. prenda l' altra P. colla D., uguagliandosi di forze, ma con vantaggio di situazione.	

TERZA DIFESA.

	A. di D. a 3. di R.
7. pr. la P. colla sua di C. . . .	rip. con quella di C.

8.

(a) Vedi l' Avvertimento posto in fine del presente cap.

(b) Se in vece piglia la P. colla sua di C., il N. ricupera chiaramente le due Ped., e se piuttosto giuoca l' A. di D. a 2. di essa, o 3. di R., il N. pr. la P. di C. colla sua di R., e il B. ripigliando la P. coll' A., il N. spinga la P. del C. di D. un p., ed avrà giuoco forte, e di migliore apertura, principalmente per l' unione delle Pedone, ove il nemico ne ha due disgiunte.

	Nero.	Bianco.
8.	pigl. l' A. col R.	rip. il R. col C.
9.	sc. di D. a 4. di R.	copre colla D. a 2. sua.
10.	piglia il C. colla D. vincendo il giuoco.	

QUARTA DIFESA.

		P. del C. un' altra casa.
7.	pigl. la P. colla sua di C.	P. del R. di D. q. va.
8.	A. di D per migl. a 4 dell'altro.	A. di D. a 2. di essa. (a)

9. esca coll' A. di Re a 3. di D., ed, occorrendo, a 2. dell' altro A., e 4. di R., per frenare le P. contr. con giuoco meglio composto pel possesso del centro.

§. II.

		Lo stesso P. di Re due p. (b)
4.	lo pr. col suo di D.	pigl. la D. colla D.
5.	rip. la D. col Re.	

PRIMA DIFESA.

		P. del C. di D. q. può.
6.	P. del R. di D. due p.	P. d' A. di D. una casa.
7.	pr. la P. con quella di R.	rip. col P. d' A.
8.	C. di D. a 3. d' A.	A. di D. a 3. del R. (c)
9.	P. del C. di D. un p.	P. del C. di D. alla 5. (d)
10.	C. off. a 5. di D.	Re in c. di D.
11.	A. di D. a 2. di essa per migl.	P. d' A. di D. alla 6. (e)

(a) Se forte col C. di D. a 2. di essa, il N. mandi per migl. la D. a 4. del suo R.

(b) Questo tratto è diretto a rompere il centro nemico.

(c) Se in vece inoltra la P. del C. alla 5., o se cava l' A. di D. a 2. di essa; il N. manda il C. a 5. di D. sicuro di saltare con esso a 6. sua, o 7. d' A. dando sc.

(d) Se pr. la P. di C., il N. pigli l' A. col R., e poi la P. coll' A. dando sc.

(e) Se piuttosto ritirasse l' A. di D. a 2. di C., il N. pigli la P. d' A. di D. coll' A., e giuocando in vece l' A. di Re a 4. dell' altro; il N. pr. l' altra P. di C. coll' A. restandone superiore.

Nero.	Bianco.
12. pr. l' A. di D. col sua di Re.	rip. l' A. col C. (a)
13. sc. d' A. a 5. del C. di Re, venendo in guadagno d' un Pezzo.	

SECONDA DIFESA.

	A. di D. a 3. di Re. (b)
6. P. d' A. di Re q. va.	P. del C. di Re un p.
7. C. di D. a 2. di essa per migl.	P. del C. di D. due case.
8. P. del R. di D. due p. . .	P. d' A. di D. una casa,
9. pr. la P. con quella di R. . .	rip. con quella d' A.
10. P. del C. di D. un p. . .	

In primo luogo.

	lo piglia.
11. sc. d' A. pigliando la P. di C.	copre col C. a 2. di D.
12. R. di D. a c. del suo C. .	lo stesso.
13. A. di Re a 4. del R. di D. .	Re in casa di D.
14. pr. la P. per migl. coll' A. .	salta col C. a 4. d' A. di D.
15. A. off. a 2. dell' altro col vantaggio stabile d' una P.	

In secondo luogo.

	P. d' A. di D. alla 6. (c)
11. sc. d' A. pigliando la P. di C.	copre coll' A. (d)
12. lo prende dando sc.	rip. col C.
13. C. off. alla propria casa. . .	R. di D. in c. d' A.
14. Re a 2. d' A. di D. . . .	C. a 4. d' A. di D.

15.

(a) Se prende l' altro A. colla P., il N. passa l' A. di Re a 7. del C. di D.

(b) Questa difesa non ottiene neppur essa l' uguaglianza di forze supposta dal *Philidor*, come verrà dimostrato: dovendosi piuttosto sortire col C. di D. a 2. di essa, come si vedrà nel cap. terzo essendo il tratto dell' avversario.

(c) Se in vece di questa, e della precedente difesa spingesse il B. alla 4. la P. di R., il N. pigli la P. d' A. colla sua di C., ove il B. inoltrando alla 5. la P. di C., avrà bensì due Pedone passate, ma il N. rimane con un P. di più, che quantunque isolato è pur Pedone, con maggior vigore nel centro.

(d) Se copre in vece col C. a 2. di D., il N. salta col C. offeso a 4. d' A. di D., restando superiore della P.

Nero.	*Bianco.*
15. pr. la P. di R. col R. . . .	pigl. la P. di Re col C.

16. C. di Re a 2. di esso Re, guadagnando pure l' altra P. isolata; giacchè se il B. la sostenesse coll' A. di Re, il N. passa il R. a 7. del C. di D., e il B. ritirando l' A. off. a 4. del R., il N. lo caccia colla Pedona.

AVVERTIMENTO AL NERO

Sopra il suo tratto terzo.

Benchè siasi insinuato al N. lo spingere nel suo tr. 3. la P. di Re q. va, siccome tratto più conforme alle regole di già stabilite pel possesso del centro, di quello sia lo spingerla un p. solo: non dee però condannarsi chi pratica quest' ultimo tiro, con cui si viene nulladimeno a ricuperare in pochi tratti la perduta P., e lasciasi luogo a certe combinazioni, in cui si può approffittare dell' errore d' un meno esperto avversario, come comprovano i tratti, che quì soggiungo a compimento del presente Capitolo.

Nero.	*Bianco.*
3. P. di Re un p. solo. . . .	P. del C. di D. q. va.
4. P. del R. di D. due p. . .	

In primo luogo.

	pr. la stessa colla P. di C.
5. rip. la dopp. coll' A. di Re.	A. di D. a 2. di essa.

6. D. a 3. d' A. di Re, facendo una doppia offesa, per cui ne viene dalla parte del B. o la perdita del R., o il matto in tre colpi.

In secondo luogo.

	P. d' A. di D. una casa.
5. pr. la P. del C. colla P. di R.	rip. la stessa col P. d' A.

6. D. a 3. d' A. di Re, guadagnando un Pezzo forzatamente.

In terzo luogo.

	A. di D. a 3. di R. o a 2. di D.
5. pr. la P. di C. colla sua di R.	rip. la P. coll' A.

6.

Nero.	*Bianco.*
6. P. del C. di Don. un p. . . .	D. a 4. sua.
7. pigl. la P. colla P. del C. .	rip. la P. coll' A.

8. sc. di D. a 4. di R. guadagnando l' A., che per suo meglio dovrà prendere colla D., e non coll' A.

CAPITOLO SECONDO.

In cui il Bianco rispondente non prende il Ped. del gambitto.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di D. q. va	lo stesso.
2. P. d' A. di D. due case . . .	

§. I.

	P. d' A. di D. un p.
3. P. d' A. di Re una casa. .	C. di Re a 3. d' A. (a)
4. C. di D. a 3. d' A. . . .	A. di D. a 4. dell' altro.
5. P. di Re un p.	lo stesso.
6. A. di Re a 3. di D. . . .	lo pr. col suo.
7. rip. colla D.	A. di Re a 5. del C. di D.
8. P. di Re alla 4.	pr. il C. dando sc.
9. rip. colla P.	C. di D. a 2. di essa.
10. pr. la P. di D. colla dopp. . .	rip. con quella, che vuole.
11. P. di Re alla 5.	C. off. a 4. di R.

12. C. a 2. di Re con situazione più avvantaggiata; osservandosi, che se il B. darà sc. di D. a 5. del R., il N. si copre colla P., e con essa guadagna il C.

§. II.

	la stessa P. d' A. di D. q. va.
3. pr. la P. d' A. con quella di D. (b)	

PRI-

(a) Se pigliasse adesso la P. d' A., il N. spinga un p. la P. di Re, ed, occorrendo, anche quella del R. di D. q. va, sicuro di rifarsi della P. col possesso del centro: e se in vece muove un p. la P. di Re, il N. non giuochi per ora la P. del Re q. va, perchè il B. la piglierebbe, minacciando lo sc. di D. a 5. del R. di Re, ma sorta prima colla D. a 3. sua, regolandosi co' seguenti riflessi.

(b) Potrebbe anche il N. prendere la P. di D. con quella

PRIMA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	pr. anch' egli la P. d' A.
4. sc. di D. a 4. di R.	se copre lo sc. col C. a 2. di D., il N. inoltrando la P. a 6. d' A. avrà giuoco assai superiore; e coprendosi diversamente, il N. prenda l' altra P. colla D., e resterà costantemente in vantaggio d' una P.

SECONDA DIFESA.

	sc. di D. a 4. di R.
4. copre colla D.	pr. la D. per non perdere un P.
5. rip. la D. col C.	pigl. la P. colla P.
6. rip. col C.	C. di D. a 2. di essa. (a)
7. P. del C. di D. due p. . .	P. del R. di D. q. va.
8. A. di D. a 3. di R. . . .	pr. la P. colla sua di R.
9. rip. coll' A.	R. a 5. sua:

10. P. del R. di D. un p., venendo così ad assicurarsi il P. di vantaggio. (b)

TERZA DIFESA.

	P. di D. alla 5.
4. P. del C. di D. q. va. . . .	

In primo luogo.

	P. del Re due p.
5. C. di Re a 3. d' A.	P. d' A. di Re un p.
6. P. del Re una casa.	la pr. colla sua di D.
7. pr. la D. colla D. dando sc.	la rip. col Re.
8. pigl. il P. dopp. coll' A. . .	P. del R. di D. due p.

9.

---

d' A., e con ciò verrebbe a risolversi il contragambitto fatto dall' avversario, e la forza reciproca, che ne deriva con uguaglianza perfetta di situazione.

(a) Se in vece muove un p. la P. di Re, il N. dia sc. di C. a 6. del Re.

(b) E quì osservo, che se il B. pigliasse la P. col C., il N. non ripigli il C. coll' A., perchè il B. prendendo il C. col R., uguaglierebbesi di Pedone, ma salti col C. a 6. sua, e verrà anche in maggior vantaggio.

Nero.	Bianco.
9. P. del C. alla 5.	C. di D. a 2. di essa.
10. P. dopp. alla 6.	la pr. colla sua di C.

11. non ripigli, per non isolare la P. d' A., ma spinga la P. del R. q. va; poichè se il B. pr. il P., il N. ripiglia col suo di R., e se in vece inoltra la sua P. alla 4. d' A., il N. può uscire col C. di D. a 2. di essa, per passarlo, occorrendo, a 3. sua, avendo giuoco più offensivo, e meglio ordinato nelle Pedone.

In secondo luogo.

	P. del R. di D. due p.
5. P. di C. alla 5. (a)	P. di Re q. va.
6. P. del R. di D. due p.	pr. il P. dopp. coll' A.
7. C. di D. a 2. di essa.	A. di D. a 3. del Re.
8. C. di D. a 3. sua.	C. di D. a 2. di essa.
9. pr. l' A. col C.	rip. col suo.

10. P. di Re un p. con giuoco uguale.

AVVERTIMENTO AL NERO

sopra il suo tratto 5.

Non volendo il N. spingere il P. di C. alla 5., esca col C. di Re a 3. d' A., poichè

Nero.	Bianco.
5. C. di Re a 3. d' A.	pr. la P. di C. colla sua di R.
6. pigl. la P. di D. colla D.	pr. la D.
7. rip. col C.	P. di Re due p.
8. C. off. a 3. dell' altro.	A. di D. a 4. dell' altro.
9. C. di D. a 2. di essa.	A. di D. a 7. sua.
10. A. di D. a 2. del suo C.	P. d' A. di Re un p.
11. lo stesso.	C. di D. a 2. di essa.
12. P. di Re q. va.	pr. il P. col C.
13. pigl. il C. col suo.	rip. il C. coll' A. di Re.
14. C. a 3. dell' altro.	P. del C. di D. un p.
15. R. in casa d' A.	pr. il C. coll' A.

16. lo rip. col P. di R. con giuoco almeno del pari.

CA-

(a) V. l' Avvertimento in fine della presente Difesa.

CAPITOLO TERZO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO

Il quale faccia il gambitto, spingendo nel 2. suo tiro la Ped. d' A. di D. q. va.

Bianco.	Nero.
1. P. di D. q. va.	lo stesso.
2. P. d' A. di D. due p.	la piglia. (*a*)
3. P. di Re q. può. (*b*)	lo stesso.
4. pr. il P. di Re col suo di D. (*c*)	pigl. la D. colla D.
5. la rip. col Re.	C. di D. a 2. di essa.
6. P. d' A. di Re due p. (*d*)	lo stesso C. a 4. d' A.

§. I.

7. C. di D. a 3. d' A.	P. d' A. di D. un p.

PRIMA DIFESA.

8. P. del R. di D. due p.	sc. d' A. di D.
9. copre per migl. col C. a 3. d' A.	sc. di R. in casa di D.

T 10.

(*a*) Oppure spinga anch' egli la stessa P. d' A. due p. facendo il contragambitto, per cui s' impedisce alle Pedone nemiche il possesso del centro con uguaglianza di giuoco, come si è dimostrato nel Cap. precedente, e che può servir d' istruzione a chi non piacesse la traccia della presente difesa.

(*b*) Se in vece desse sc. di D. a 4. di R., il N. copra col P. d' A., ove il B. pigliando il P. dopp., il N. spinga il P. di Re q. può, venendo giuoco uguale.

(*c*) Se piglia il P. dopp. coll' A. di Re, il N. pr. la P. di D. colla D., restando coll' utile d' un P., se in vece dà sc. di D. a 4. del R., il N. copra per migl. colla D. a 2. sua; e se in fine sp. il P. di D. alla 5., il N. rompa col P. d' A. di Re q. può.

(*d*) Se in vece pr. il P. dopp. coll' A., anche il N. pigli il P. col C. con giuoco almeno uguale: e se piuttosto inoltra alla 6. il P. dopp., il N. lo pigli col suo d' A., e il B. prendendo l' altro P. coll' A. di Re, il N. sp. alla 4. il P. off., potendo poscia sortire coll' A. di Re a 3. di D. con giuoco aperto, e sicuro.

Bianco.	*Nero.*
10. Re alla propria casa. (*a*) .	pr. il C. coll' A.
11. rip. colla P.	C. a *6.* sua sopra R., e A.
12. R. in c. del C.	pr. l' A. col C.
13. rip. col R.	A. di Re a 4. dell' altro. (*b*)

In primo luogo.

14. P. dopp. in fila d' A. alla 5. (*c*) A. a 5. di D.
15. sp. alla *6.* l' altro P. off. . . lo pr. col P. d' A.
16. rip. coll' altro P. . . . . C. a 2. di Re.
17. se inoltra alla 4. il P. d' A. per unirlo nell' altro tratto al P. dopp., lo perde per la portata d'. A. a *6.* di Re: e se piglia il P. dopp. coll' A., il N. va col C. a 3. sua, potendo opportunamente col Re a 2. sua, e col C. in c. d' A., o a 5. di esso prendere il P. dopp., uguagliandosi di forze con qualche vantaggio del N. nell' unione delle proprie Pedone.

In secondo luogo.

14. ritira il C. a 2. di Re. . P. del C. di D. q. va.
15. lo pigl. col suo. . . . . . . rip. col P. d' A.
16. P. di C. un p. . . . . . . A. a *6.* del Re.
17. R. a 2. d' A. (*d*) . . . . C. a 2. di Re per migl.

18.

(*a*) Se lo ritira in vece a 2. sua, copre l' A., e ritirandolo a 2. d' A., il N. pr. la P. di Re col C., e il B. ripigliando il C. col suo, il N. ritira l' A. di D. a 4. *dell' altro*, rifacendosi del Pezzo.

(*b*) Questo tratto è diretto a passare lo stesso A. a *6.* di Re, se il B. pr. coll' A. il P. dopp.

(*c*) Se in vece passa il Re a 2. sua per impedire l' ingresso d' A. a *6.* di Re, copre il proprio A., e il N. avrà così campo di muovere un p. la P. del R. di D., per poscia spingere quella di C. q. va.

(*d*) Se lo ritira in c. di C., il N. non prenda il P., perchè perderebbe l' attacco; ma inoltri il suo d' A. alla *6.* giacchè il B. non può prenderlo col C., perchè lo perderebbe per lo sc. d' A., Dopo di ciò potrà ancora il N. avanzare lo stesso P. *alla 7.* formando giuoco di gran vantaggio: anzi ove al N. altro tratto migliore non si presenti, potrà egli inoltrare ancora lo stesso P. all' ottava casa, dandolo in preda al C. contr., non dovendo in tal caso il N. prendere il C. coll' A., ma il P. dopp. in fila d' A.

	Bianco.	*Nero.*
18.	pr. il P. d' A. col suo di C. (*a*) .	rip. col P. di C.
19.	pr. col R.	C. a 3. sua.
20.	R. a 4. sua.	non pigli, perchè dopo i cambi perderebbe il P. di R., ma passi il R. in c. di C. minacciando il matto, a cui il B. riparando rimarrà sempre inferiore di situazione.

SECONDA DIFESA.

8. A. di D. a 3. di Re. . . . sc. d' A. di D.
9. Re a 2. d' A. di D. (*b*) . pr. la P. di Re col C. in vista della portata d' A. di D. a 4. dell' altro, come si è notato nella precedente difesa: e se il B. ricevendo sc. farà tutt' altro dal quì supposto, il N. avrà sempre i tratti opportuni per rendere il giuoco almeno uguale.

TERZA DIFESA.

8. P. del C. di D. q. va . . C. off. a 6. di D.
9. lo pr. coll' A. . . . . . . pr. il P. contr. coll' A. di Re.
10. se fugge, o difende il C., il N. pigliando l' A. colla P., resta superiore di essa: e prendendo il B. il P. coll' A., il N. ripigli il C. coll' A. minacciando il R., indi spinga la P. del C. q. va con giuoco di bell' offesa.

QUARTA DIFESA.

8. pr. il P. dopp. coll' A. . . P. del C. di D. q. va.
9. ritira l' A. off. (*c*) . . . . inoltra il P. di C. alla 5.

T 2 10.

(*a*) Se in vece sp. il P. dopp. in fila d' A., il N. passi il C. a 3. d' A. di D. in offesa del P. in fila di Re, quale se il B. difende col P. d' A., il N. salti con esso C. a 5. di D.

(*b*) Se piuttosto copre lo sc. coll' A., il N. lo cambi col suo, spingendo in seguito il P. del C. di D. q. va: avverta però il N. di dare sc. di R. prima di prender l' A., perchè il B. potrebbe ripigliare col Re, sottraendosi dallo sc., per cui non avrebbe luogo la giuocata del P. di C. per la spinta, che farebbe il B. della sua di R. q. va. Che se il B. coprirà lo sc. non coll' A., ma col C. a 3. d' A., il N. spinga due case il P. di C, e il B. pigliando il C. coll' A., il N. ripigli coll' A.

(*c*) Se pr. il P. col C., o A., il N. ripigli, venendo dopo i cambi ad essere superiore d' un Pezzo per tre Pedone oltre l' attacco.

Bianco:	Nero:
10. fugge il C. off.	pr. col C. il P. di Re con giuoco non inferiore.

§. II.

7. C. di D. a 2. di essa. . . A. di D. a 2. di essa.

PRIMA DIFESA.

8. P. del C. di Re un p. . . A. a 3. sua.
9. A. di Re a 2. di C. . . . P. d' A. di Re un p.
10. se lo piglia col suo dopp., il N. rip. il P. col C. di Re, offendendo l' altro P.; se in vece lo avanza, lo perde coll' altro C.; e se in fine esce col C. di Re a 3. d' A., il N. pigli il P. di Re col C., di cui ne resta in vantaggio.

SECONDA DIFESA.

8. C. di Re a 3. di *R.* (*a*) . A. di D. a 3. sua per migl.
9. C. a 2. d' A. . . . . . P. del C. di D. q. va.
10. se sp. il P. di R. due p., il N. lo pigli col C., e spingendo in vece quello del C. di D. q. può sopra il C., il N. passi il C. off. a 5. di R., avendo giuoco di miglior scioglimento.

TERZA DIFESA.

8. P. del C. di D. q. può. . . C. off. a 5. di R.
9. se difende il P. offeso dall' A. scoperto col P. di R., anche il N. ripara il suo col P. di C. due p., e se piuttosto pr. il P. dopp. coll' A. di Re; il N. piglia anch' egli il P. di C. coll' A. di Re con giuoco almeno del pari.

QUAR-

(*a*) La mira del B. è di passare lo stesso C. a 2. d' A. in sostegno del P. di Re: che se giuocasse d. C. a 2. di esso Re per passarlo a 3. sua; il N. dia sc. d' A. di D. a 5. di R., ove se il B. fugge il Re alla propria casa, è matto di C. a *6.* di D., e coprendo in vece col P. di C., resta inferiore di forze, e di situazione.

QUARTA DIFESA.

Bianco.	Nero.
8. pr. il P. dopp. coll' A. di Re.	A. di D. a 3. sua.
9. A. di Re a 5. di D. . . .	pr. l' A. col suo.
10. rip. colla P.	R. in c. di D. rifacendosi del P. con giuoco certamente non inferiore.

CAPITOLO QUARTO.

In cui il Bianco avente il tratto, non facendo il gambitto di Donna, lo riceve dal Rispondente.

Bianco.	Nero.
1. P. di D. q. va.	lo stesso.

§. I.

2. C. di D. a 3. d' A. (*a*) . . P. d' A. di D. due p.

In primo luogo.

3. la piglia colla P.	P. di D. alla 5.
4. fugge il C. a 4. del Re. (*b*)	P. d' A. di Re due p.
5. C. off. a 3., o 5. dell' altro.	P. del Re due case.
6. P. del C. di D. due p. (*c*) .	P. del C. di D. una casa.
7. A. di D. a 3. del R. (*d*) .	pr. la P. dopp. con quella di C.
8. rip. colla P.	sc. di D. a 4. del R. guadagnando l' A.

In

(*a*) Se il B. per impedire il gambitto giuocasse nel secondo suo tiro la P. del C. di D. due p., il N. spinga la P. di Re q. va.

(*b*) Se lo fugge a 5. sua, o anche a 4. di R., il N. lo guadagna collo sc. di D.

(*c*) Se in vece sp. un p. la P. d' A. di D., il N. piglia la raddopp. coll' A., e il B. prendendo l' altra colla sua, il N. dia sc. d' A., e poi ripigli la P. colla D.

(*d*) Se pr. la P., il N. piglia quella di C. coll' A. dando sc.

In secondo luogo.

Bianco.	*Nero.*
3. A. di D. a 4. dell' altro. .	P. del Re un p.
4. lo stesso.	P. d' A. di D. alla 5.
5. P. del C. di D. un p. . .	A. di Re a 5. del C. di D.
6. C. di Re a 2. di esso Re. .	D. a 4. del suo R.
7. D. a 2. sua.	C. di Re a 3. d' A.
8. P. d'A. di Re una casa. . .	P. del C. di D. un p.
9. pr. la P. d' A. con quella di C.	A. di D. a 3. del R. con giuoco molto migliore.

§. II.

2. A. di D. a 4. dell' altro. .	P. d' A. di D. q. va.
3. pr. il C. coll' A.	rip. d' A. col R.
4. P. di Re una casa. (a) . .	lo stesso.
5. P. d' A. di D. un p. . . .	P. del C. di D. una casa.
6. sc. di D. a 4. del suo R. .	copre coll' A.
7. se pr. colla D. la P. del R.	P. d' A. di D. alla 5. (b)
8. P. del C. di D. due p. (c) .	R. alla propria casa.
9. D. a 7. del suo C.	C. di Re a 2. di esso Re per

passare l' A. di D. a 3. sua; ove giuocando il B. la P. del C. di D. alla 5., il N. passa il C. a 4. d' A. di Re serrando, e guadagnando la D. con esso C. a 3. di sua Donna.

A compimento del presente Cap. osservò, che se il B. nel tr. 3. in vece di prendere il C. coll' A., pigliasse la P. d' A. colla sua di D., il N. esca col C. di D. a 3. d' A., dove se il B. fa lo stesso, il N. avanzi la P. di D. alla 5., e poi quella del Re q. va: e non volendo il B. sortire anch' esso col C. di D., ma con quello di Re a 3. d' A., il N. spinga un p. la P. d' A. di Re, e poi l' altra del Re due case

(a) Se pr. la P. colla P., il N. dia sc. di D., ed il B. coprendosi col C. a 3. d' A., il N. difenda la sua P. con quella del Re, e poi ripigli la raddopp. colla D., avendo giuoco per lo meno del pari.

(b) Questo tratto è diretto ad attrappare la D. coll' A. a 3. sua, poscia col R. alla propria casa.

(c) E ciò per aprire un ritiro alla D. nella 3. di R., se il N. in vece del R. passasse l' A. a 3. sua.

se, avendo sempre miglior situazione, oltre il rifacimento sicuro della Pedona.

Che se il B. nel medesimo tratto 3. non prendendo nè il C., nè la P., movesse un p. quella del Re, per aprir l'altro A., il N. faccia lo stesso; e quand' altro tratto più opportuno non si presenti sulle mosse nemiche, potrà in seguito giuocare l'A. di Re a 3. di D., per cambiarlo coll' avversario, dopo di che le sue Pedone avranno più campo d'impossessarsi del centro.

Il Fine della Parte Seconda.

IL

IL GIUOCO
INCOMPARABILE
DEGLI SCACCHI
PARTE TERZA

SOPRA I FINIMENTI DEL GIUOCO ESPOSTI

TANTO PER VIA DI REGOLE, QUANTO COL MEZZO

DI PRATICHE DIMOSTRAZIONI.

FRa giuocatori di non molta disuguaglianza sono frequenti que' giuochi, che finiscono per consumazione; perchè altra disparità non sogliono avere, che di un Pezzo, o d' una qualità, o d' una Pedona. I principali finimenti di tal natura sì vinti, che patti verranno disaminati, e decisi in questa ultima Parte colle dovute avvertenze; non tanto per metterli in pratica, quanto ancora per procurarne in tempo le situazioni con opportuno previdimento.

A intelligenza de' termini appelleremo giuochi vinti *forzatamente* quelli, che ammettono lo scaccomatto in qualunque lor situazione; come il finimento del Rocco contro il Re solo: giuochi vinti *regolarmente* quelli, che portano lo scaccomatto il più delle volte, avendo qualche caso in contrario, come quello di Donna contro Rocco: e giuochi vinti *straordinariamente* quelli, che danno lo scaccomatto per una lor particolar combinazione, come il Partito dei due Cavalli, ed anche di un solo contro un Pedone. Similmente si dicono giuochi patti *forzatamente*, *regolarmente*, *straordinariamente* quelli, che succedono o in tutte le situazioni, come del Re solo contro i due Cavalli, o il più delle volte, come dell' Alf. contro il Roc., o per qualche peculiar combinazione, come il partito del Roc. contro la Donna.

Questo Trattato de' finimenti in tre Capitoli sarà diviso; il primo porterà i giuochi vinti sì forzati, che regolari; il 2. i giuochi patti consimili; il 3. esibirà i giuochi sì vinti, che patti straordinarj, che sotto nome vengono di *Partiti*, ne' quali si vedrà nel maggior lume come la situazione operi più della forza. Il collocamento de' Pezzi si comincierà costantemente dal Bianco avversario per maggior comodo nel discendere alla situazione de' proprj.

Per altro intorno a questi finimenti è stato mio pensiere il proporre quelli, che sono più ovvj ad accadere per maggior profitto degli studiosi, supplendo in gran parte a quanto è stato dagli altri omesso, o men felicemente trattato; ed adottando nella esposizione di alcuni le tracce tenute da quelli, che ne abbiano con maggior esattezza esposito il suggetto.

TERZA DIFESA.

Nero.	Bianco.
	Re a 2 d' A.
8. A. bianco a 6. di D.	Re a 2. del suo C. (a)
9. A. nero a 6. di Re.	a 2. del R.
10. A. bianco a c. d' A. di Re contr.	all' angolo.

11. Re a 6., e poi a 7. d' A., dando il matto patente in due tratti.

III.

Alfiere, e Cavallo vincono contro Re solo forzatamente.

La difficoltà di eseguire il matto d' A., e C. non consiste nell' obbligare il Re nemico a ritirarsi in una delle file laterali dello scacchiere; ma bensì nel ridurlo forzatamente a quell' angolo, ch' è del color dell' A., condizione indispensabile per poterlo mattare. L' esempio seguente darà i lumi occorrevoli, per sapersi condurre in qualunque altra combinazione.

B. Re a casa del suo Roc.
N. Re a 6. del suo Alf.
Alf., e C. di Re alle loro 5.

Nero.	Bianco.
1. sc. di C. a 7. d' A. . . .	Re a c. del C.
2. ritira l' A. a 4. del Re. . .	a c. d' A.
3. A. a 7. del R. di Re. . . .	alla propria casa.
4. C. a 5. del Re.	

PRIMA DIFESA.

	Re a c. d' A.
5. sc. di C. a 7. di D. . . .	alla propria casa.
6. Re a 6. sua.	a c. di D.
7. Re a 6. di D.	

In primo luogo.

	alla propria casa.
8. sc. d' A. a 6. di C.	a c. di D.

9.

(a) Se in vece lo ritira alla propria casa; il N. avanza il Re a 6. d' A. ad imitazione di sopra.

Nero. — *Bianco.*

9. C. a 5. d' A. di D. . . . . a c. d' A. di D.
10. A. a 7. sua. (*a*) . . . . . Re a c. di D. per migl. (*b*)
11. sc. di C. a 7. del C. di D. . . a c. d' A.
12. Re a 6. d' A. . . . . a c. di C.
13. Re a 6. di C. . . . . a c. d' A.
14. sc. d' A. a 6. di Re . . . . . . a c. di C.
15. C. a 5. d' A. di D. . . . . . al cantone.
16. A. a 7. di D. . . . . a c. di C.
17. sc. di C. a 6. del R. . . . . al cantone.
18. scaccomatto d' A. . . . . .

In secondo luogo.

Re a c. d' A. di D.

8. C. a 5. d' A. di D. . . . . a c. di D.
9. A. a 6. del C. di Re. . . . a c. d' A.
10. A. 4. del Re . . . . a c. di D.
11. A. a 6. dell' altro. . . . . a c. d' A.
12. sc. d' A. a 7. di D. . . . . a c. di C. per suo meglio.
13. Re a 6. d' A. . . . . se va al cant., è matto in tre tratti; e se va a 2. di R. resta mattato in quattro.

SECONDA DIFESA.

Re a c. di D.

5. Re a 6. sua. . . . . a 2. d' A. (*c*)
6. C. a 7. di D. . . . . a 3. d' A. (*d*)

7.

(*a*) Il *Cozio* fa giuocar quest' Alf. a c. del Re contr., e così per la via più lunga, venendo il matto più presto col giuocarlo a 7. sua, come dai tratti, che seguono.

(*b*) Perchè andando a c. di C. resta mattato in un colpo di meno sulla scorta de' medesimi tratti.

(*c*) Se in vece torna col Re alla propria casa, il N. giuoca il C. a 7. di D., e poi il Re a 6. di essa D., regolandosi ad imitazione di sopra.

(*d*) Se andasse a casa di D., o d' A. il N. giuocando il Re a 6. di D., ridurrà più presto il Re nemico all' angolo per lui fatale: e se in vece andasse a 2. di C., il N. passa l' A. a 3. di D., dove il B. venendo a 3. d' A., il N. avanza lo stesso A. a 4. dell' altro, poi a 5. di C. ad imitazione de' tratti quì esposti, che sono i migliori da ambe le parti, quantunque differiscano da quelli del *Bertin*, del *Lolli*, e del *Cozio*.

Nero. *Bianco.*

7. A. a 3. di D. . . . . a 2. d' A.
8. A. a 5. del C. di D. . . . a c. di D. per non ridursi al cant.
9. C. a 5. di Re. . . . . a 2. d' A.
10. C. a 4. d' A. di D. . . . . . a c. di D.
11. Re a 6. di D. . . . . a c. d' A.
12. C. a 5. del R. . . . . a c. di D.
13. sc. di C. a 7. suo . . . . . . a c. d' A.
14. Re a 6. d' A. . . . . a c. di C.
15. C. a 6. di D. . . . . a 2. di R.
16. Re a 7. d' A. . . . . . . all' angolo.
17. ritira l' A. a 4. dell' altro. . . a 2. del R.
18. sc. di C., e poi matto d' A.

I V.

La Donna vince contro il Rocco regolarmente.

La vittoria della D. contro il R. è di non poca fatica; esigendosi da chi ha la D. due principali ispezioni: l' una di cercar tutti i mezzi per guadagnare il R. nemico; il che si otterrà più facilmente, qualora il Re contr. si sarà ridotto alle case laterali dello scacchiere; l' altra di guardarsi da certe particolari posizioni de' Pezzi, nelle quali il giuoco diverrebbe patto di sua natura.

E quanto alla pratica dimostrazione, fra le molte maniere di vincere una si osservi, che potrà servire di regola fissa; cioè ridurre il giuoco all' infrascritta, o equivalente posizione, che non può evitarsi dall' avversario, e che pone nella strada più breve per ottener la vittoria; ed è la seguente:

B. Re a 2. del suo Roc.
Roc. a 2. del Cav. di Re.
N. Re a 6. del suo Alf.
Don. a casa del Re contr.

Se il B. avente il tr. giuoca il Re a 3. di R., il N. passa la D. a c. d' A. di Re contr. guadagnando il R.

Se in vece giuoca il R. ne' luoghi più vicini, cioè a c. del suo C., o a 5. di esso; il N. dà sc. a 5. del R. di Re.

Se in fine giuoca lo stesso R. nelle case lontane, il N. all' infestazione di scacchi opportuni lo colpisce indubitatamente al più in quattro tiri.

Che se da principio toccasse al N. a giuocare, è necessario, che cerchi di perdere il tratto così:

Nero.	*Bianco*.
1. sc. a 4. di Re.	Re per migl. al cant. o a c. di C.
2. sc. a c. del R. di D. contr.	Re per migl. a 2. di R.
3. D. a c. del Re contr. . .	

Tutte le vincite di D. contro R. debbono necessariamente passare per questa posizione di Pezzi, postochè l' avversario si regoli sulle migliori difese.

Passando poscia a quelle posizioni, da cui la D. dee guardarsi per non pattare, si osservino per modo di esempio le seguenti tre posizioni.

PRIMA POSIZIONE.

B. Re a c. del Roc. di Re contr.
Roc. a 7 del C. di Re.
N. Re a 3. del suo Alf.
D. a 3. di Re.

Il B. avendo il tr. dà sc. a 6. del C. di Re, dove se il N. piglia il R., il giuoco è stallo; se nò, il B. prende la D., ed è patto.

SECONDA POSIZIONE.

B. Re a casa del Re contr.
Roc. a 7. d' Alf. di Re.
N. Re, e Don. alle rispettive terze.

Se il tr. sia del B., giuocando il Roc. a 6. d' Alf. di Re, sarà patto, come sopra.

TERZA POSIZIONE.

B. Re a casa del suo Alf.
Roc. a 2. del C. di Re.
N. Re a casa del suo Roc.
Don. a 6. del Re.

Il B. avendo il tr. patta forzatamente col dare sempre sc. quando nella fila del R., quando in quella del C., e quando in quella d' A. di Re: nè potrà il Re nero sortire da dette tre file; perchè il B. giuocando il R. a 2. del Re, guadagna la D.

Per la qual cosa se il N. venga a ridursi col Re nella 6. casa del R., il B. darà sc. a 2. del R. stesso; ove pigliandolo il N., sarà stallo; e venendo in vece a ridursi a 6. del

C., o dell' A., il B. gli darà sc. a 3. di R., o di C. rispettivamente, coprendo la D.

In oltre quando il Re avente il R. trovasi in un angolo dello Scacchiere, e la D. sia in una delle case distanti al detto Re a salto di C., dimodochè essa D. come C. desse sc. al Re; allora la D. dee guardarsi in modo particolare; perchè può accadere, che il R. perseguiti il Re contr. col sempre sc., e facendo così il giuoco tavola; oppure se il Re pigliasse, rendendolo stallo.

OSSERVAZIONE

Sopra il finimento di Roc., e Ped. contro la Don.

Quantunque il R. regolarmente soccomba in conflitto colla D. nemica; non così addiviene, se sarà accompagnato da una Ped., e possa ridursi il giuoco ad una delle due posizioni seguenti;

Prima Posizione.

B. Re a 5. di D.
D. a 7. del suo A.
N. Re alla propria casa.
R. a 3. del Re.
P. di D. non mossa.

La regola del N. sarà di non dipartirsi col Re dalla prima, e seconda sua casa, e col R. dalla 3. di Re alla 3. d' A. di D., giacchè o l' uno, a l' altro tratto potrà sempre da lui eseguirsi: e questo giuoco può farsi con qualunque Ped. non mossa, purchè non sia Ped. di Roc.

Seconda Posizione.

B. Re a 2. sua.
D. a 5. del suo A.
N. Re alla propria casa.
R. a 3. di Re.
P. di Re alla 6.

La regola del N. è di mantenere il Re nelle prime, o seconde case a lui vicine; e di non dipartirsi col R. dalla 3. alla 2. di Re: il qual giuoco può succedere con tutte le Pedone, salvo sempre quella del Roc.

V.

V.

La Don. vince contro due Pezzi minori regolarmente.

Egli è innegabile, che la D. vince regolarmente contro due Pezzi minori; sieno questi i due Cavalli, o i due Alfieri, o un Cav., e un Alfiere; e ciò perchè il più delle volte non possono acquistare quella tal situazione, per cui rimane il giuoco patto di sua natura. La vittoria della D. contro due Pezzi minori non abbisogna di pratica dimostrazione; bastando alcune regole per eseguirla con maggiore prontezza, e qualche pratico esempio, che ne dimostri il patto forzato per prevederlo, e prevenirlo.

E quanto alla vincita della D. contro i due Cav., si verifica questa, benchè il Re contr. sia unito ai suoi Cav., e questi si difendano reciprocamente: la ragione si è, perchè detti Pezzi non possono impedire, che la D. nemica coll' ajuto del proprio Re non iscacci il loro Re dalla vicinanza, e difesa di essi, sino a ridurlo ad essere stallo colla necessità di sconcertare i suoi stessi Cav. dalla reciproca guardia. Chi ha la D. osservi a non esporla a qualche salto di C., che dia sc. al Re, e nel tempo stesso offenda la D., il qual pericolo cesserà, qualora il Re, e la D. si mantengono in case di colore diverso.

Dissi *coll' ajuto del proprio Re*: e però in una sola combinazione possono li due Cav. pattare contro la D., ed è quando questi guardantisi l' un l' altro, abbiano sequestrato il Re nemico in un angolo dello scacchiere: es.

B. Re a portata di raggirarsi attorno al C., ch' è nella fila d' A.
Un C. a 5. del R. di Re.
Altro C. a 6. d' A. di Re.
N. Re a casa del suo R.
Don. ovunque.

Questo giuoco è patto di sua natura, non potendo il N. far uso del proprio Re; nè colla sola D. scacciare il Re bianco dalla vicinanza de' suoi Cav.: avvertendo però il Re bianco a non andare alla fila del R., perchè il N. giuocherebbe la D. nella fila del C. in istato di sequestrare il Re contr. con obbligarlo a muovere un C. colla perdita del giuoco.

Deesi pure ammettere la vincita regolare della D. contro i due Alfieri, benchè con maggiore difficoltà de' Cavalli nel conseguirla. Il *Cozio* la stabilisce per regola sulla fine del Tomo secondo pag. 381. Anche il *Lolli* quantunque stia per

il patto regolare degli Alfieri contro la D. come nell' Articolo 11. pag. 431., restringendo però egli la sua proposizione al solo caso, che tutti e due gli Alfieri sieno uniti al proprio Re, molto più se in certi particolari quadrati, come sarà dimostrato in appresso; viene così indirettamente a determinare il patto per via di limitazione, stando conseguentemente la regola per la vittoria a favor della Donna.

Verranno dunque gli Alfieri a rendere il giuoco patto di sua natura contro la Don., qualora potranno amendue situarsi, e mantenersi in vicinanza del proprio Re; nella qual posizione non potendo il nemico approssimarsi loro utilmente, non rimarrà alla D. alcuna idea per conseguir la vittoria: in prova di che si esamini la seguente posizione:

B. Re a 4. del suo Cav.
Don. a 4. del suo Roc.
N. Re a 2. del suo Cav.
Alf. di D. o sia b. a 3. del Cav. di Re.
Alf. di Re, o sia n. a 3. sua.

Ecco i tratti principali, che ne dimostrano il patto:

	Bianco.	*Nero.*
1.	sc. di D. a 7. sua.	Re per migl. a c. d' A. o di C. (a)
2.	D. a 6. di Re sopra l' A. n.	Re a 2. del C.
3.	Re a 4. del suo A. . . .	A. b. a 2. del R. di Re.
4.	sc. di D. a 7. sua.	Re a 3. del suo C.
5.	sc. di D. a c. del Re contr. (b)	Re a 2. del C.
6.	Re a 4. del suo C. . . .	A. b. a 3. del C. di Re.
7.	D. off. a 6. di Re. . . .	lo stesso A. a 2. di R.
8.	sc. di D. a 7. sua. . . .	Re a 3. di C.
9.	sc. di D. a c. del Re contr.	Re a 2. del C.
10.	Re a 5. del suo R. . . .	A. b. a 4. dell' altro.
11.	D. ovunque può.	sc. d' A. b. a 3. del C. di Re

tornando il giuoco di prima, e così facendo patto.

Al-

(a) Perchè se si fosse coperto coll' A. bianco, perderebbe un Alf., giuocando il B. il Re a 5. del suo Alf.

(b) Se in vece va col Re a 4. del suo C., il N. giuoca l'A. bianco a casa del C. di Re; e il B. dando sc. a 5. d' A. di Re, il N. ritiri il Re a 2. di C., ove giuocando il B. il Re, o la D. a 5. del R. di Re, il N. passi l' A. bianco a 2. dell' altro sopra il Pezzo nemico, obbligandolo a ritirarsi; e poi torni lo stesso A. a 3. di C., venendo gli stessi tratti, che si diranno in appresso.

Altro Esempio.

B. Re a 3. della sua Don.
D. a *6.* del C di Re.
N. Re a 2. della sua Don.
Alf. nero a 4. dell' altro.
Alf. bianco a 4. di Don.

Il N. conservando sempre in tal forza i suoi Alfieri, che il Re nemico non passi, e tenendo non lungi da essi il loro Re; avrà giuoco sicuro: è però vero, che potendo la D. in tal situazione infestare il nemico da tutte le parti, v' ha bisogno per chi ha gli Alfieri di maggiore cautela per guardarsene, di quella ricerchisi, qualora gli Alfieri, e il Re facciano la loro difesa nel quadrato di un angolo dello scacchiere, come si è spiegato di sopra.

Finalmente la vittoria della D. contro C., e A. è la men laboriosa delle precedenti, per non aver questi Pezzi nè l' attività degli Alfieri, nè il vantaggio della reciproca guardia propria de' Cavalli; benchè però anche C., e Alf. possano in qualche combinazione pattar contro la D., come nel seguente partito.

B. Re in casa del suo R.
D. a 4. del suo R.
N. Re a 3. del C. di Re contr.
Alf. di D. in c. d' A. di Re contr., o a *6.* del R. di Re.
Un C. a 2. d' Alf. di Re.

Il N. avendo il tratto dà sc. d' A. a 2. del C. contr., indi giuoca il C. a 4. sua, o 4. di Re, per cui la D. contr. non avrà altro partito, che di porsi in istato di venire al cambio col C. per sottrarsi dal matto minacciatogli dal C. a *6.* d' A.

Altro Esempio.

B. Re al suo cantone.
Don. dovunque.
N. Re a 5. del suo Alf.
Cav. a *6.* d' Alf. di Re.
Alf. di D. a *6.* del Roc. di Re.

Abbia il tratto chiunque, il N. patta forzatamente, giuocando il Re sempre vicino al suo Cav., ovvero passando l' Alf. dalla *6.* di Roc. a casa d' Alf. contr., giacchè o l' uno, o l' altro potrà fare immancabilmente. Anzi se il B. venisse a collocare la Don. a 3. sua, la perderebbe in tre colpi.

OS-

OSSERVAZIONE

Sopra il finimento di Cav., e Roc., o Alf., e Roc. contro la Donna.

A compimento di quanto si è esposto fin quì piacemi d' osservare, che se due Pezzi minori in certe situazioni si difendono contro la Donna; molto più contro di essa difenderassi Alf., e Roc., o Cav., e Rocco.

Esempio di Cav., e Roc. contro la Don.

B. Re a 2. sua.
Don. a 4. del suo Cav.
N. Re a 2. della sua Don.
Roc. di Re a 6. sua.
Cav. di Don. a 3. sua.

Quì il N. per situarsi bene dia sc. a 6. del suo Re appo il Re nemico, e questi fuggendo per suo megl., il N. salti col C. a 4. di D., e patterà.

Esempio d' Alf., e Roc. contro la Donna.

B. Re a 4. di Don.
Don. a 3. del suo Roc.
N. Re in casa di Don.
Un Roc. a 4. d' Alf. di Re.
Alf. di Don. in casa di Don. nemica.

Quì il N. per assicurarsi il patto, dee giuocare l' Alf. a 5. del del Roc. di D., poscia a 2. di essa, giacchè potrà.

V I.

Roc., e Alf. vincono contro Roc. regolarmente. (a)

Benchè gli Autori non convengano sopra l' esito di Roc., ed Alf. contro Roc., pure il *Philidor* moderno Scrittore Francese nella sua *Analisi degli Scacchi* ne fa vedere la vincita con una evidente dimostrazione; proponendo la seguente posizione

(a) Questa vincita di Roc., e Alf. contro Roc. forma l' unica limitazione alla regola, che *in qualunque giuoco senza Pedone, un Pezzo minore di più non basta ad assicurar la vittoria.*

ne di Pezzi, colla quale può stabilirsi regolare la stessa vincita; verificandosi nella più parte delle altre combinazioni.

B. Re alla propria casa.
Roc. a 2. di Don.
N. Re a 6. sua.
Roc. nella fila d' Alf. di Don.
Alf. di Don. a 5. di Re.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. in c. d' A. di D. contr.	copre col R.
2. R. a 7. d' A. di D. . . .	R. a 7. di D. (a)
3. R. a 7. del C. di D. . . .	R. in c. di D. contr.
4. R. a 7. del C. di Re. (b) .	

PRIMA DIFESA.

	Re a c. del suo A.
5. R. a 7. del R. di Re. . .	R. a c. del C. di Re contr. (c)
6. R. a 7. d' A. di D. . . .	R. a 3. del C. di Re dando sc. (d)
7. copre coll' A.	Re a c. del suo C.
8. sc. di R., e poi m. all' altro tr.	

SE-

(a) Se in vece lo ritirasse al cant. di Don., o passasse il Re a c. del proprio A., il N, portando il R. a 7. del R. di Re, avrebbe sicura, e breve la vittoria: e però il passarlo a 7. di D. è il tratto della migliore difesa, e tale, che se potesse conservarlo in questa situazione, patterebbe il giuoco: onde le mire successive del N. esser debbono di guadagnare il tratto, per obbligare il R. nemico a dipartirsi dalla medesima situazione, col passarlo o alla 6., o all' 8. di detta Don.

(b) Dopo che il B. è stato costretto a ritirarsi in una delle sovra-indicate case, che debbono perderlo; il N. dee in oltre regolare il movimento del R. in maniera, che non sia distante dal proprio Re, che a salto di C., e perciò lo passa a 7. del C. di Re, obbligando il B. a riparare il matto; poichè se tornasse col R. a 2. d' A. di D. contr., il B. avanzerebbe il suo a 7. di D., venendo il giuoco di prima.

(c) Per ripararsi dal matto, va a perdere la Torre, e il giuoco.

(d) Se in vece giuoca il Re a c. del suo C., il N. collo sc. di R. guadagna in pochi tratti il R. contr.

SECONDA DIFESA.

Nero. *Bianco.*

R. a c. d' A. di Re contr.

5. A. a 3. del C. di Re. . .

In primo luogo.

R. a 6. d' A. di Re sopra l'A.

6. A. a 6. di D. . . . . . . sc. di R. a 6. di Re.
7. copre coll' A. . . . . . . R. a 6. d' A. di Re. (a)
8. sc. di R. a 7. di Re. . . . Re a c. d' A. (b)
9. R. a 7. d' A. di D. . . . . Re a c. del suo C. per migl.
10. sc. di R. a 7. del C. di Re. . . Re per migl. a c. d' A.
11. ritira il R. a 4. del C. di Re. Re alla propr. c. per migl. (c)
12. ritira l' A. a 4. dell' altro minacciando il matto di Roc., ove il B. passando il Re a c. del suo A., il N. dà sc. d' A. a 6. di D., o di R., e poi matto in altri due tiri.

In secondo luogo.

Re a c. d' A.

6. R. a 4. del C. di Re. . . Re alla propria c. (d)
7. R. a 4. d' A. di D. . . . R. a c. di D. contr. (e)
8. A. a 4. del R. di Re. . . Re a c. del suo A.
9. A. a 6. d' A. di Re. . . . R. a c. del Re contr. dando sc.
10. copre coll' A. . . . . . . Re a c. del suo C.
11. R. a 4. del R. di Re, e poi matto in altro colpo.

Contento di aver esposti i tratti del mentovato Francese, non mi estenderò sulle dispute insorte, se possa il Re nemico ri-

(a) Se avesse giuocato il Re in c. d' A., il N. ritirando il R. a 7. del R. di Re, lo matta forzatamente.

(b) Se va piuttosto col Re a c. di D. il N. giuoca il R. a 7. del C. di D., dando il matto all' altro tratto, o guadagnando il Roc.

(c) Perchè se avesse passato il R. a 3. di Re contr. per impedir lo sc. d' A., il N. mandando il R. a 4. del R. di Re, lo matta come sopra.

(d) Fa questo tratto per dar luogo alla coperta del R.

(e) Se giuoca il Re a c. del suo A., il N. passi l' A. a 5. di Re, ove andando il B. col Re a c. del suo C., il N. giuoca il R. a 4. del R. di Re, dando il matto nel colpo seguente.

ridursi a fila laterale con quella felicità, che ridotto si matta; e se la presente posizione sia la più difficile a riportar la vittoria, ovvero se altre ve n' abbia, ove non sia riportabile per modo alcuno, come pretende il *Lolli*, e la *Società di Parigi*; poichè le molte indagini per appurare tali proposizioni non sarebbero compensate da alcun corrispondente profitto.

VII.

I due Alfieri, e un Cav. vincono contro Roc. regolarmente.

Venendo il Re nimico costretto a ridursi in un angolo per inevitabil forza di schacchi cautamente datigli; saravvi certamente il comodo a misura delle varie situazioni d' effettuare nell' angolo medesimo l' idea del matto. Avendo però il Roc. in fine di giuoco un valore specialissimo non solo nell' infestare continuamente o il Re, o li Pezzi avversarj; ma ancora nel rendere i giuochi inaspettatamente patti; siccome non possono additarsi quì tutte le ispezioni necessarie a condurre il giuoco alla sicura vittoria; servirà di non poco lume il seguente giuoco accaduto.

Il B. aveva il Re a c. del suo R.

R. di D. a 6. sua.

N. Re a 6. del suo R.

C. di Re a 5. sua.

A. di Re a 7. di D.

l' altro A. a c. d' A. di Re contr.

Toccava al B. a muovere, e ne vennero i tratti seguenti.

Bianco.	*Nero.*
1. diede sc. di R. a 3. sua. . .	si coprì coll' A. di Re. (a)
2. per unico tr. R. a 2. sua. .	giuocò il Re a 6. di C. (b)

(a) Se si fosse coperto col C., il B. lo avrebbe preso col Rocco.

(b) Se avesse dato sc. di C., il B. lo avrebbe preso; ovvero se il N. avesse giuocato l' A. di Re a 7. sua, parimenti il B. lo avrebbe pigliato; perchè in seguito avrebbe guadagnato un altro Pezzo col Re.

Bianco.	Nero.
3. R. a 2. del R. di Re. (a)	A. di Re a 5. sua. (b)
4. torna col R. a 2. sua. . .	A. di D. a 6. del R. di Re. (c)
5. diede sc. col R. a 3. sua. .	si coprì per migl. coll' A.
6. tornò col R. a 2. sua per migl.	sc. col Cav.

7. non dovendo ora pigliarlo col R., giuocò il Re a c. del C., e il N. diede sc. scoperto giuocando il C. a 5. di Re, ove andando il B. col Re al cantone; il N. giuocò il C. a 7. della D. guadagnando il giuoco.

AVVERTIMENTO

Sopra il finimento dei due Cavalli, e d'un Alfiere contro Rocco.

Si noti, che contro un Roc. vincendo li due Alf., ed un Cav., non deesi quinci inferire, che vincano ancora regolarmente li due Cav., ed un Alf., potendosi di ciò assegnar due ragioni: la prima si è, che la forza di due Alf. uniti è maggiore di due Cav., poichè quelli feriscono più da lontano; e infatti li due Alf. pattano contro la Don. più facilmente, di quello pattino i due Cav., o Cav., e Alf., come si è veduto di sopra: la seconda si è, che li due Alf., ed un Cav. non hanno necessità di guardarsi dal cambio col Roc., che potesse far l'avversario, poichè potrebbesi dare ugualmente il matto con li due Pezzi, che rimangono di qualunque qualità essi sieno; ove per lo contrario chi ha due Cav., ed un Alf. dee guardarsi, che il nemico non cambi il Roc. coll' Alf., perchè ciò succedendo, con li due soli Cav. in campo il giuoco sarebbe forzatamente patto, come si noterà nel cap. susseguente.

CA-

(a) Se in vece lo giuocasse a 2. del Re, il N. non lo pigli per la ragione dello stallo, nè meno dia sc. di C., perchè il B. passando il Re in c. di C. guadagnerebbe un Pezzo; ma giuochi il Re a 6. d'A. regolandosi in seguito sulla traccia dei tratti espressi.

(b) Fa questo tratto per evitare lo stallo.

(c) Se avesse dato sc. di C., il B. lo avrebbe preso.

CAPITOLO SECONDO.

DE' GIUOCHI PATTI SÌ FORZATI, CHE REGOLARI.

I.

Re solo patta contro i due Cavalli forzatamente.

I due Cavalli possono bensì obbligare il Re contr. a ridursi ad un angolo dello Scacchiere; ma non potranno giammai dare lo scaccomatto, se non per un movimento falso del Re nemico; nel qual caso il matto sarà casuale, e non forzato; per es.

B. Re a 6. del suo Cav.
Un C. a 4. di Re.
Altro Cav. a 6. di Don.
N. Re in casa del suo Roc.

Suppongasi il tratto del B.

1. Re a 6. di Roc. . . . . . Re in casa di Cav.
2. C., ch'è a 4. di Re dà sc. a 6. d'A., ove se il N. andasse al cant., sarebbe matto coll' altro C., e però dee andare in c. d'A., facendo patto.

E se il tratto sarà del N.

1. Re a c. del C. . . . . sc. di C. ch'è a 4. di Re.
2. non torni al cant., perchè sarebbe mattato dall' altro C., ma vada in c. d'A., e patterà come sopra.

Osservo però, che se il N. avesse un P., cessando allora la ragion dello stallo, per cui li due Cav. non possono mattare il Re, in tal caso il B. potrebbe vincere forzatamente; siccome può dimostrarsi colla stessa supposta posizione de' Pezzi, con aggiugnere al N. la P. d'A. di D. spinta un p., nella qual posizione di chiunque sia il tratto il B. vince; In fatti se il tr. è del B., giuocando il Cav., ch'è a 4. di Re a 6. d'A. di Re, lo matta coll' altro Cav., e supposto che il tratto sia del N.

1. Re per migl. a c. di C. . . . C. dalla 4. di Re a 5. d'A. di D.

PRIMA DIFESA.

2. Re al cantone. . . . . . . Re a 7. d'Alf.
3. Re a 2. di R. . . . . . . C. ch'è a 6. di D. a 5. d'A. di Re.

Nero. | *Bianco.*
4 Re al cant. . . . . altro C. a 7. di D.
5. fa ciò che vuole. . . . . . lo stesso C. ch' era à 7. di D., viene a 6. d' A., o a c. d' A. di Re contr., e poi dà il matto coll' altro C. in due salti.

SECONDA DIFESA.

2. Re a 5. d' A. . . . . . . Re a 6. d' A. contro dell'altro.
3. Re a c. di C. . . . . C. ch' è a 5. d' A. a 6. di Re.

In primo luogo.

4. P. alla 4., o Re al cant. . . . Re a 6. di C., e checchè faccia il N., verrà sempre in quattro colpi lo stesso matto, giuocando cioè esso B.; primo: il C. ch' è a 6. di D. a 4. di Re; secondo: lo stesso C. a 6. d' A.; terzo: l' altro C. ch' è a 6. di Re, in c. di D. contr., o a 5. del C. di Re; quarto in fine lo stesso C. a 7. d' A. dando il matto.

In secondo luogo.

4. Re a 2. di R. . . . . C. ch' è a 6. di D. a 5. d' A.
5. P. alla 4., o Re al cant. (a) Re a 7. d' A.
6. ciò che vuole. . . . . . . C. ch' è a 6. di Re va a 5. di C., indi l' altro C. a 7. di Re, e poi matto collo stesso C. all' altro colpo.

II.

Re solo patta contro una Ped. regolarmente, ed in un caso solo contro due non raddoppiate;

siccome contra Ped., e Cav. so Ped., e Alf. in situazioni particolari.

Per dimostrare come, e quando il solo Re possa ridurre il giuoco patto contro Re, e Ped., serviranno di sufficiente istruzione i seguenti pratici esempj.

B. Re a 5. sua.
Ped. di Re a 4. di esso.
N. Re solo a 2. sua . . . N.

(a) Se in vece giuoca il Re in c. di C., il N. muove il Re a 6. di C., venendo poscia il matto in tre colpi.

Essendo il tr. del B. il giuoco è patto di sua natura; perchè

Bianco.	*Nero.*
1. giuoca il Re a 5. di D. . . .	Re a 2. di D. per migl.
2 P. a 5. di Re.	Re a 2. sua . .
3. P. alla 6.	Re per migl. alla propria c.
4. Re a 6. di D.	Re per suo meglio a c. di D.
5. Re a 5. sua . . (*a*)	Re alla propria casa.
6. Re a 6. d' A.	Re per suo meglio a c. d' A.;

e così sempre opponendosi al Re contr. nella stessa fila, va risparmiando il tratto per affacciarsi opportunamente al nemico, onde questi troppo non si avanzi all' ajuto della sua Ped.

Giova però osservare, che se la situazione fosse stata la seguente, cioè

B. Re a 6. sua.
P. a 5. di esso Re.
N. Re alla propria casa;

sia di chiunque il tratto, il N. perde forzatamente, benchè la forza paja consimile al giuoco esposto di sopra.

E però per fissare una regola teorica, onde conoscere quando il giuoco sia patto di sua natura, e quando nò, è ottima la seguente.

Quando il Re solo possa mettersi a fronte della Ped. nemica in distanza al più d' una casa, prima ch' essa giunga alla 6., egli farà sempre patto, non ostante che la medesima venga accompagnata dal suo Re posteriormente, o lateralmente contiguo. Alla qual regola può aggiungersi la seguente egualmente sicura: quando la Ped. nemica entra nella settima casa dando sc., non potrà vincere, e quando entra senza lo sc., vincerà sempre.

Se la Ped. fosse di Roc., per quanto il suo Re vi si trovasse davanti, e di chiunque fosse il tr., il N. patterebbe sempre, avendo il suo Re al cantone. Di più se nella fila di Roc. vi fossero più Pedone raddoppiate, non gli varrebbero più d' una sola; il che non milita nelle altre file.

L' unica posizione, in cui il Re solo patta forzatamente contro il Re, e due Pedone non raddoppiate è la seguente;

B.

(*a*) Se in vece avanza la P. alla 7., il N. giuocando il Re alla propria casa, nel tratto seguente o guadagna la P., o rimane stallo.

B. Re a 7. del Roc. di Don.
Ped. (del Roc., e) alle loro 6.
(dell' Alf. di Don.)
N. Re a 2. d' Alf. di Don.

Essendo il tratto del B., il N. patta forzatamente, mantenendosi sempre nella prima, e nella seconda casa d' Alf., e però non dee pigliar la Ped. d' A., se non se quando il B. la spinga alla 7.

In oltre è da sapersi, che il solo Re in certe particolari situazioni patta ancora contro Ped., e Cav., o Ped., e Alf., es.

B. Re a casa del R. di Don. contr.
Un Cav. a 3. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 6.
N. Re solo a 2. d' Alf. di Don.

Il N. avendo il tr. giuoca il Re a 3. del C. di D., onde spingendo il B. la P. alla 7., il N. torna col Re a 2. d' A., e malgrado qualunque sforzo del C. nemico, farà patto; il che però non sarebbe avvenuto, se il C. fosse stato in c. bianca.

Osservo, che il Re solo contro le medesime forze si difende altresì nella seguente combinazione:

B. Re a 5. d' Alf. di Don.
Cav. di Don. a 5. sua.
Ped. a 7. del Roc. di Don.
N. Re solo in casa del Roc. di Don.

Finalmente se il B. avrà la Ped. d' un Roc., e l' Alf. del colore contrario al cantone, a cui dovrebbe giugnere *la Ped.* per farsi Donna; il N. avendo il Re solo avanti la Ped. medesima, farà sempre il giuoco patto; es.

B. Re a 6. del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 3. di Re.
Ped. del Roc. di Don. non mosso.
N. Re solo a casa del Cav. di Don.

Se però il N. non avesse il Re solo, ma fosse accompagnato da qualche Ped., per cui la Ped. nemica passasse in fila di Cav., allora il N. perderebbe, come dall' esempio seguente.

B. Re a 5. del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 5. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 4.
N. Re al cant. di Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 3.
(del Roc. di Don. alla 4.

Il B. col vantaggio del tratto passando il Re a 6. di R., obbli-

bliga il N. a spingere la Ped. del C. un p., e il B. pigliandola colla sua, lo matta con essa in altri due tiri.

Noto pure esservi una particolar posizione, dove il Re solo patta contro la Ped. di C. accompagnata da un Alf., cioè

B. Re dovunque.
Alf. a 7. del Roc. di Re.
Ped. del Cav. di Re alla 6.
N. Re solo a casa del suo Roc.

Dove osservo, che se il B. in vece dell' Alf. a 7. del R. avesse ivi un' altra P., potrà vincere il giuoco forzatamente, la qual vincita a tutti non è palese.

III.

Alf., o Cav. patta contro Roc. regolarmente.

Siccome il Re solo contro Re, e Roc. non per altro perde forzatamente, se non perchè gli viene di tratto in tratto limitato il numero delle case, fino a ridursi ad un angolo, in cui, o presso cui viene mattato: così ove abbia Cav., o Alf. non essendo il Re forzato a muoversi sempre; non potrà più il nemico guadagnargli le case, e conseguentemente mattarlo: Fa però uopo avere alcune ispezioni, acciocchè il Cav., o l' Alf. non perdasi; delle quali proporrò quì le principali co' rispettivi esempj, che le rischiarino.

E per ciò, che riguarda il Cav., deesi questo tenere più che si può vicino al proprio Re; non tanto per servirsene di coperta negli scacchi del Roc. nemico, quanto perchè notabilmente discosto corre rischio di perdersi. Es.

B. Re a 6. sua.
Roc. di Don. a 5. sua.
N. Re in casa di Don.
Un Cav. a 2. di Re.

Se il B. avente il tratto dà sc. di R. in c. del R. di D. contr., il N. coprasi col C., il quale verrà costantemente difeso dal proprio Re, senza che possa giammai guadagnarsi dal B., per non poter questi giuocare il Re a 6. di D. a fronte dell' altro. Osservisi però, che se il Re bianco fosse stato a portata di entrare nella 6. d' A. di D., il N. non avrebbe dovuto coprirsi col C., perchè l' avrebbe perduto; ma bensì fuggire col Re: e però se il Re bianco da principio fosse stato nella 5. d' A. di D., o 6. di C. dando sc. di R. in c. di R. contr., il N. dee ritirare il Re a 2. di D., perchè se coprisse lo sc. col C., il B. giuocando il Re a 6. d' A.

d' A., obbliga il N. ad abbandonare il C., ed in seguito a perdere il giuoco.

Altro Esempio.

B. Re a 6. di Don.
Roc. di Re a 7. sua.
N. Re in casa di Don.
Cav. di Re a 5. sua.

Quì il N. avendo il tratto dee per suo meglio giuocare il Re alla propria casa, per accostarsi al C., perchè se lo giuocasse a c. d' A. di D., il B. ritirando il R. a 4. sua, verrebbe con esso R., e coll' ajuto del proprio Re a limitare le case al C. per modo, che in alquanti tratti lo guadagnerebbe, ovunque saltasse.

Di più dee il N. guardarsi del giuocare il C. in un cantone, perchè facilmente può restar ivi o sequestrato, o inabile al riparo del matto; es.

B. Re a 6. del suo R.
R. di D. a 7. sua.
N. Re a casa del suo Alf.
Un Cav. a 2. di d. Alf. dando sc.

Quì il B. ritirando il Re offeso a 6. del suo C., il N. potrà fuggire il C. a c. di D., o a 3. di essa: ma se lo giuocasse a c. del R. di Re dando sc., lo perderebbe col passarsi dal B. il Re a 6. d' A., dove il N. giuocando il Re per migl. a c. del suo C., il B. manda il R. a 7. di D., forzando il N. o a dare in preda il C., o a correre in braccio al matto.

Quello, che si è detto del C., dicasi eziandio del Re, il quale non dee giammai ridursi ad un angolo, giacchè per l' ajuto del C. non potrà esservi forzato; perchè sarebbe questa la maniera di perdere il C., ed il giuoco, come nella seguente posizione poco dissimile dalla precedente, cioè

B. Re a 6. del suo Alf.
Roc. di Don. a 7. sua.
N. Re a casa del suo Roc.
Cav. in casa d' Alf. di Re.

Esaminandosi questa posizione si scorgerà, che il N. perde forzatamente il C., ed il giuoco, sia il tratto di chi si voglia.

Circa il patto regolare d' Alf. contro Roc., chi ha l' A. si regoli colle tre seguenti avvertenze; *prima*: di condurre il suo Re all' angolo del color contrario all' A., a fine di coprire gli scacchi del R. nemico coll' A. in c. di C., o 2. di

di R., rendendo così il patto più facile, e più sicuro; *seconda:* non trovandosi il Re in detto angolo, di non giuocare ordinariamente l'A. vicino al proprio Re, nè meno per coprirsi da qualche scacco, a differenza di quanto si è rimarcato sopra il C.; *terza:* ridotto il Re a fila laterale, di situarlo in una casa del colore del proprio A., affinchè il Re nemico non possa venirgli a fronte, per minacciargli il matto di R., oppure venendogli a fronte, possa essere immediatamente rimosso dallo sc. d'A., ec.

B. Re a 5. del suo Alf.
Un Roc. a casa del Cav. di Don.
N. Re a casa del suo Cav.
Alf. di Re a 7. del Cav. di Don.

Quì se il N. avente il tratto per situare il suo A. off., lo giuocasse a 2. del C. di Re, o a c. del R. di Re; lo perderebbe in pochi tratti, o sarebbe mattato, perchè il B. giuocherebbe il Re a 6. del suo C., ma piuttosto ritiri lo stesso A. a 6. d'A. di D., dove se il B. s'inoltra col Re a 6. del C., il N. passando il Re a c. d'A., avrà giuoco pienamente sicuro; il che conferma la necessità delle menzionate avvertenze.

Piacemi quì d'osservare, che quantunque l'A., o C. patti regolarmente contro R., non può quinci inferirsi, che ugualmente pattino i due Alf., o i due Cav. contro i due Rocchi, i quali vincono: la ragione si è, che la tenue superiorità di un Rocco insufficiente a vincere contro A., o C. raddoppiata col suo compagno forma quel giusto grado di forza appunto valevole per la vittoria.

OSSERVAZIONE.

Sopra il patto d'Alf. contro Roc., e Pedona.

A compimento di quanto si è stabilito sopra il patto d'A. contro R., non è da ommettersi, che l'A. patta eziandio contro R., e P., sempre che possa il giuoco ridursi ad una posizione sostanzialmente simile alla seguente:

B. Re a 5. del suo Cav.
Roc. a 7. del Roc. di Don.
Ped. d'Alf. di Re alla 6.
N. Re a casa del suo Alf.
Alf. di Don. a 5. sua.

Di chiunque sia il primo colpo, il giuoco è patto di sua natura, conservando il N. il proprio A. in quelle case, dove

possa impedire al Re nemico l' entrata nella 6. sua, o 6. di C., oppure da quelle rimuoverlo collo scacco. Giova però l' avvertire, che se il B. inoltrasse alla 7. la P., il N. non dee prenderla coll' A., perchè il B. entrando col Re nella 6. d' A. vincerebbe il giuoco; ma prima dovrà esso N. giuocare il Re a 2. di C., e poi pigliar la Ped. (a)

Se però l' A. fosse dal colore contr. alle case laterali della P., il giuoco perderebbesi necessariamente dal N., e solo potrebbe nel supposto caso pattarlo, con prevenir l' avversario, occupando col Re la 2. d' A. in tempo, che l' opposta P. non fosse ancora giunta alla 6., venendo pure così a formarsi quella particolar situazione, per cui ugualmente entrerebbe la ragione del patto; come di tal prevenzione pone un esempio il *Cozio* T. 2. cap. 42. pag. 48., ed un altro ne presenta il *Salvio* pag. 70. cap. 12.

Il supposto patto dimostrato coll' esempio della P. d' A. estendesi a qualunque altra P. anche di Re, o di D., quantunque lo *Stamma* nel partito 87. faccia vincere il R. per la specialità della situazione. Solo si eccettua quella di Cav., la quale col R. vince forzatamente contro Re, ed A. in qualunque siasi posizione; e ciò perchè il Re contr. non avendo un libero movimento, come ristretto dalle due file laterali, nè potendo succedere a suo vantaggio dall' avanzamento della P. alla 7. il caso dello stallo, come verrebbe colla P. di R., in pochi tratti o resta mattato, o perde l' Alf. ec.

B. Re a 5. del suo Roc.
Roc. a 7. del Cav. di Don.
Ped. del Cav. di Re alla 6.
N. Re a casa del suo Cav.
Alf. di Re a 5. di Don.

Bianco.	*Nero.*
1. Re a 5. del C.	sc. a 6. di Re.
2. Re a 5. d' A.	A. torna a 5. di D.
3. P. alla 7.	Re per migl. a 2. di R.

4. R.

(a) Deesi in oltre osservare, che se il B. in vece d' inoltrare la P. alla 7. ritirasse il R. a 4. sua in offesa dell' A., il N. si guardi di ritirare l' A. off. a c. d' A. contr., perchè il B. giuocando il R. a 4. d' A. di Re, non potrebbe il N. passare il Re a 2. d' A. per riparare l' A. off., e il B. avrebbe comodo d' inoltrare la P. alla 7., e poi il Re alla 6. con giuoco vinto.

Bianco.	*Nero.*
4. R. a 4. del C. di D.	A. off. a 6. d' A. di D. (a)
5. R. a 4. del C. di Re. . . .	se ritira il Re in c. di C.,

il B. entra col Re nella 6. del suo C., e se in vece pr. la P. coll' A., il B. dà sc. di R. a 4. sua, obbligando in ogni caso il N., o al ritiro del Re, o alla coperta dell' A., difese inutili ad esso N. per il patto, e favorevoli al B. per la vittoria.

I V.

La Ped. di Roc. o d' Alf. alla 7. patta contro la Don. regolarmente.

Benchè qualunque P. alla 7. unita al proprio Re patti regolarmente contro Roc., come ognuno potrà da se stesso convincersi, e lo conferma il *Carrera* lib. 2. cap. 21., contro però la Don. tutte si perdono inevitabilmente, salva la P. di R., o d' A. alla 7., che congiunta al proprio Re potrà pattare concorrendovi le due seguenti circostanze: *la prima*, che la stessa P. di R., o d' A. abbia il proprio Re a lei lateralmente vicino, o davanti: *la seconda*, che il Re contr. sia lontano dalla medesima oltre le case, che si diranno. Il tutto si spiegherà chiaramente con li seguenti pratici esempj.

Esempio di Ped. di Roc.

B. Re a 7. del suo Alf.
Don. a 3. del Roc. di Re.
N. Re in casa del Cav. di Re contr.
Ped. del Roc. di Re alla 7.

Bianco.	*Nero.*
1. sc. a 3. del C. di Re. . .	Re al cant. onde venga lo stal- (lo.
2. sc. a c. del proprio Re. . .	Re a 7. di C.
3. sc. a 4. del Re.	Re a c. di C.
4. sc. a c. del C. di D. . . .	Re per migl. a 7. di C.
5. sc. a 2. del C. di D. . . .	Re a c. di C. per migl.

(a) Lo stesso va a succedere, se giuoca l' Alf. altrove. Che se in vece piglia coll' A. la P., il B. vince collo sc. di R. a 4. sua: poichè se il N. copre coll' A., lo perde in due colpi; e se in vece va col Re a casa di C., il B. giuocando il Re a 6. del suo C., vince forzatamente.

Bianco. *Nero.*

6. fc. a 7. del C. di Re. .. . Quì non vada al cant., ma per fuo meglio alla fila d' Alf., e così il giuoco farà fempre patto. (*a*)

Esempio della Ped. d' Alf.

B. Re a 6. fua.
Don. a 4. del Cav. di Re.
N. Re a 7. del fuo Roc.
Ped. d' Alf. di Re alla 7. di effo Alf.

Il B. avendo il tratto ritira la D. a 3. d' A. di Re; e il N. va col Re a c. del C. nemico, ove il B. dando fc. di D. a 3. dello fteffo C., il N. va per fuo meglio col Re a c. di Roc.

Vedefi, che quefto giuoco è di fua natura patto: perchè fe il B. pr. la P., rimane ftallo. E quì noto, che il N. in vece di andare col Re a c. di R., fe foffe andato a c. d' A., il B. avrebbe avuto tempo d' appreffarfi col Re, e vincere il giuoco, egualmente che l' avrebbe vinto, fe da principio foffe ftato col Re più vicino. ef.

B. Re a 5. del fuo Cav.
Don. a 2. fua.
N. Re a cafa del Cav. di Re contr.
Ped. di Roc., o d' Alf. alla 7. rifpettiva.

Quì il B. col vantaggio del tratto guadagna il giuoco, ritirando il Re a 4. del fuo C., poichè il N. facendo D., *il B.* profegue col Re a 3. di C., rendendo inoperofa *la novella* D. contr., e così dando il matto forzato. *Diffi col vantaggio del tratto*: poichè potrà benfì anche vincere, effendo il tr. del N., che faccia D., ma in quefto cafo il B. dovrà avere il Re più vicino un paffo, onde occupare in un tratto la cafa opportuna. Siccome è da notarfi, che contro la P. di R. vince egualmente la D., non folo fe il fuo Re potrà collocarfi a 3. del fuo C. in due tiri, ma anche fe potrà in un tratto folo entrare nella propria cafa, o nella 2., o 3.

(*a*) Se il N. in queft' ultimo tratto foffe andato al cant., come infegna il *Salvio* pag. 132., avrebbe perduto il giuoco in vifta d' un tratto dallo fteffo autore non preveduto; ed è, che il B. paffa il Re a 6. di Cav., per lafciare l' ufcita al Re contr., indi a 5. di Roc. o d' Alf. dando fc. fcoperto, e venendo così a guadagnare quella vicinanza favorevole alla vittoria per i tratti, che fi porranno in appreffo.

o 3. sua, sia la D. dovunque; il che non abbisogna d' alcuna dimostrazione.

Se poi trattasi della P. d' A., avverta il B. a non giuocare il Re a 3. di C. in tempo, che abbia la D. a 2. sua, e prima che il N. vada all' ultima casa colla P., perchè in vece di farla D., potrebbe denominarla C., e così dando sc. a Re e D. far patto il giuoco: es.

B. Re a 4. del suo Cav.
Don. a 2. sua.
N. Re a casa del Cav. del Re nemico.
Ped. d' Alf. alla 7.

Il B. avendo il tr. non giuochi il Re a 3. di C. per la ragione detta di sopra; ma ritiri il Re a 3. d' A., o 3. di R., per passarlo poscia a 3. di C., se il N. fa D., e vincerà.

Finalmente si stabilì da principio, che Re, e Don. vincono forzatamente contro il Re unito a qualunque P., che non sia di R., o d' A., e ciò si verifica in qualunque distanza sia il Re lontano dalla P., potendo la D. da se sola trattenerla tanto, che il proprio Re possa accostarsele, per guadagnarla; non verificandosi in tali Pedone l' accidente dello stallo, che cade nella Ped. di R., o d' A., es.

B. Re a 7. della sua Don.
Ped. di Re alla 7. sua.
N. Re a 7. del suo Cav.
Don. a 7. del suo Roc.

Ecco la maniera di rendere impossibile l' avanzamento della Ped., e di approssimare il Re per guadagnarla:

Nero.	*Bianco.*
1. D a 2. d' A. di Re. . . .	Re in c. di D. contr.
2. sc. di D. a 4. sua. . . .	Re in fila d' A. di D. per migl.
3. D. a 3. di Re sopra la P. .	torna col Re a c. di D.
4. sc. di D. a 3. sua.	Re a c. di Re contr.
5. Re a 6. del suo A. . . .	Re a 7. del suo A. (a)
6. sc. di D. a 5. d' A. di Re.	Re alla fila del C.
7. D. a 4. di Re.	torna col Re a c. d' A.
8. sc. di D. a 3. d' A. di Re.	Re a c. del Re nemico.

9. avanza il Re a 5. sua, guadagnando sempre in questa maniera terreno, fino ad accostarsi alla P., onde obbligare il Re nemico a ritirarsi, ed in seguito a perdere la P., e il giuoco.

V.

(a) Se in vece va col Re a c. d' A., il N. può inoltrarsi un altro passo col *Re*.

V.

La Ped. di Roc. non mossa contro le due opposte di Roc., e di Cav. patta regolarmente.

Per dimostrar con chiarezza il proposto finimento di giuoco patto, suppongasi il seguente partito.

B. Re a 6. del suo Alf.
Ped. { del Roc., e del Cav. di Re } alle loro 5.
N. Re al cant., o a c. del suo C., o d' A.
Ped. di Roc. non mossa.

Di chiunque sia il tratto, il giuoco è patto forzato: *poichè* o il B. spinge alla 6. la P. di R., e il giuoco è chiaramente patto, conservando il N. il proprio angolo, in cui impedisce naturalmente la P. di R. dal farsi Donna. Che se il B. in vece della P. di R. spinge alla 6. quella di C., il N. giuochi la P. di R. alla 3., in qualunque delle tre indicate case si ritrovi col Re; benchè sia vero, che se avesse il Re in c. di C., potrebbe ancora ugualmente pattare il giuoco pigliando la P. contr., ma se avesse il Re in c. di R. o d' A., prendendo la P. perderebbe il giuoco; perchè ripigliando il B. con quella di R., avrebbe il tr. favorevole per farla Donna; e però in vece di prendere, dee spingere la P. alla 3., come si è detto, oppure giuocare il Re a c. di Cav.

Si è supposto, che il B. abbia le due Ped. alle loro 5., *che se* fossero più indietro, e principalmente tutte e due, o almeno una di esse alla propria casa, per poterla spingere uno, o due p. secondo il bisogno del proprio Re: allora il B. troverebbe maniera di vincere il giuoco forzatamente; il che otterrebbe occupando esso col Re la 6. di R., cioè la casa immediatamente anteriore alla P. nera; spingendo poscia opportunamente le sue Ped., per acquistare il tr. favorevole alla vittoria, che è quello appunto di avere la P. di R. alla 5., e di spingere la P. di C. alla 6. in tempo, che il N. è col Re al cant., poichè se fosse in c. di C., il giuoco sarebbe patto.

Le regole fin quì stabilite suppongono la P. del N. non anche mossa; che se fosse spinta un solo p., il giuoco non può dirsi assolutamente patto, dipendendo l' esito dal vantaggio del tratto: la ragione si è, che quando la P. di R. si trova alla propria casa, il suo Re ha sempre una sicura ritirata al cantone, da cui non può essere scacciato; ed a cui

non

non può appressarsi il Re nemico coll' occupare la 7. del suo A. per lo stallo, che ne verrebbe; lo che non succede se la P. sia mossa, come lo studioso può da se farne la prova, e come in pratici esempj lo dimostra il *Carrera* cap. 20. lib. 2., e sulla scorta di questo il *Lolli* all' Art. 14. pag. 461.

VI.

La Ped. di Cav. non mossa contro le due opposte di Roc., e Cav., ovv. di Roc. e Alf. patta regolarmente.

Affinchè la P. di C. non mossa impatti contro due opposte, è necessario, che fra queste vi sia quella di Roc., poichè se avesse a combattere contro le Ped. di C., e d' A. perderebbe il giuoco: pertanto

Primo Esempio.

B. Re a 5. sua.
Ped. { del Roc., e / del Cav. di Re } alle loro 5.
N. Re a 2. sua.
Ped. di Cav. non mossa.

Benchè il B. abbia il tr., pure il N. patta forzatamente: poichè se il B. avanza alla 6. la P. di R., il N. la prende, dove ripigliandola il B. con quella di C., il N. verrà in tempo al cant., e non ripigliandola, ma avanzando in vece la P. alla 6., il N. inoltrerà anch' egli la propria.

Che se il B. giuocherà in vece la P. di C. alla 6., ovvero il Re a 5. d' A., il N. nel primo caso giuocherà il Re a c. d' A., e nel secondo passerà il Re a 2. d' A. a fronte dell' altro, facendo patto.

Avverta però il N. a non ispingere mai la sua P. alla 3., perchè priverebbe il Re della miglior sua coperta, e difesa; e perciò perderebbe.

Secondo Esempio.

B. Re a 5. sua.
Ped. { del Roc., e / dell' Alf. di Re } alle loro 5.
N. Re a 2. sua.
Ped. del Cav. di Re non mosso.

Que-

Questo giuoco è di sua natura patto, benchè il tr. sia del B. così.

Bianco. *Nero*.

1. Re a 4. d' A. . . . . . . Re a 3. d' A.
2. Re a 4. di C. . . . . . . Re a 2. d' A.
3. Re a 5. di C. . . . . . . Re a c. d' A.
4. Re a 6. del C. . . . . . Re a c. del C. a fronte dell' altro; il che osservi di fare per maggior sicurezza, regolando sempre il movimento del Re in maniera, da poter entrare in c. di C. sempre che il B. entri alla 6. del C. medesimo, e così il giuoco riuscirà patto; poichè se il B. spingerà la P. del R. alla 6., il N. la pigli, e ripigliandola il B., il N. passerà il Re a 2. d' A. a fronte della P. contr., venendo così il patto di Re contro Re, e Ped., esposto di sopra nel §. II.

VII.

Altri Finimenti di sole Pedone.

Chiuderò il presente Cap. col proporre alcuni altri conflitti di sole Pedone, la cui condotta non lascia di essere industriosa, e profittevole allo studioso.

PRIMA POSIZIONE.

B. Re a 2. del suo Alf.
Ped. del Cav. di Re spinta un p.
N. Re a 5. sua.
Ped. (del Cav. di Re alla 5.
(d' Alf. di Re alla 6.

Di chiunque sia il tratto, il N. col sacrifizio opportuno della Ped. d' Alf. vince forzatamente, checchè in contrario risolva il *Lolli* art. 14. pag. 477., e il *Cozio* nel partito 47. del suo libro, i quali non avendo presente l' opportuno sacrifizio della Ped. d' Alf., pretendono d' insegnare la vera traccia conducente al patto forzato, quando si verifica tutto l' opposto: infatti

Bianco. *Nero*.

1. Re in c. d' A. . . . . . . P. alla 7.
2. piglia . . . . Re a 6. di D., venendo così a guadagnare il tratto, e conseguentemente la P., e il giuoco, come succede nella seguente posizione conducente allo stesso esito della presente, e proposta dal *Philidor* nella seconda edizione a pag. 292., e però Se-

SECONDA POSIZIONE.

B. Re a 3. sua.
Ped. del Cav. di Re spinta un p.
N. Re a 4. sua.
Ped. (d' Alf. di Re alla 4.
(del Cav. di Re alla 5.

Se il tratto è del N., il giuoco è patto, poichè

Nero.	*Bianco.*
1. Re a 4. di D.	Re a 3. di D. (*a*)
2. Re a 3. di D.	ritira il Re a 2. di D. (*b*)
3. Re a 3. sua.	Re a 2. sua per migl.
4. Re a 4. di D.	Re a 3. di D.
5. Re a 4. sua.	Re a 3. sua, venendo così a conservarsi in istato di opporsi opportunamente al Re nero, mezzo unico per pattare.

Ma se il primo tr. fosse del B. avversario, il N. vince forzatamente nella maniera seguente.

Bianco.	*Nero.*
1. Re a 3. di D. (*c*)	P. d' A. alla 5.
2. ritira il Re a 2. sua (*d*) . .	sc. colla P. per migl.
3. Re a 3. sua.	P. d' A. alla 7. (*e*)
4. pr. la P. (*f*)	Re per migl. a 5. di D. (*g*)
5. Re a 2. sua.	Re a 5. sua.
6. Re a 2. d' A.	Re a 6. di D., guadagnando in pochi tiri la Ped., e il giuoco.

(*a*) Se lo avesse giuocato a 4. del suo Alf., il N. ritirando il Re a 3. sua, guadagna il tratto favorevole alla vittoria.

(*b*) E ciò per migl., perchè se lo inoltra a 4. di D., il N. passando il Re a 3. sua, vince il giuoco.

(*c*) Se in vece lo ritira a 2. di se stesso, il N. lo incontra a 5. sua; e se piuttosto lo passa a 2. di D., o d' A., il N. avanza il suo a 5. di D.; guadagnando in pochi tratti il Ped.

(*d*) Se prende in vece la Ped., il N. rip. col Re, indi passa con esso a 6. di C., e 7. di R. facendo Don. il Ped.

(*e*) Tratto più spedito di quello del *Philidor* nel secondo suo *Renvoy*, ove in vece d' inoltrar la Ped., fa passare il *Re* a 4. di Don.

(*f*) Se ritira piuttosto il Re a 2. sua, il N. fa Don., e dà sc., oppure può avanzare il Re a 5. sua.

(*g*) Poichè se lo inoltrasse a 5. sua, il B. incontrandolo a 2. sua, farebbe patto.

TERZA POSIZIONE.

B. Re a 4. del suo Alf.
Ped. del Roc. di Don. a 6. di esso.
N. Re a 2. d' Alf. di Don.
Ped. { del Cav. di Re, e / del Re } mosse un p.

Di chiunque sia il tr. il N. vincerà il giuoco coll' avvertenza di mantener le Ped. del pari, sempre che in tale collocamento niuna di esse sia sotto l' attuale offesa del Re nemico, come nel supposto partito; ed ove una venga investita dall' avversario, avanzar subito l' altra, collocandole a salto di Cav. fra loro: facendo poscia uso del Re, per guadagnare il tratto opportuno a regolare l' avanzamento delle Pedone nell' accennata maniera, colla di cui direzione il N. sarà Donna o l' una, o l' altra Ped., come ognuno da se potrà farne la prova.

Anzi è tale il valore di due Pedone disgiunte, le quali marciano a salto di Cav., che sequestrando il Re nemico, potranno anche vincere contro tre Pedone avanzate, come per es. se il B. ha il Re al suo cantone, e le Ped. del R., del C., e dell' A. di D. alle 5., e il N. sia col Re al cant. di D., la P. del R. di Re alla 5., e dell' A. di Re alla 6., questi avendo il tratto, ha giuoco vinto di sua natura, poichè avanza il P. di R. alla 6., e il B. passando il Re per migl. a c. di C., dalla quale movendosi perde il giuoco, il N. non passi il Re a 2. nè di C., nè di R., perchè perderebbe, ma per unico tiro vada con esso Re a c. del C., ove se il B. inoltra la P. di C. alla 6., il N. l' incontri col Re a 2. di C., e se in vece spinge alla 6. quella di R., o d' A., il N. va col Re appresso alla Ped. spinta, guadagnando in ogni caso tutte e tre le Ped., ed il giuoco.

Si è supposto da principio il Re nero collocato al cantone; perchè se fosse in c. del C. di D., non potrebbe acquistare il tratto occorevole, e perciò perderebbe, sia il tratto di chi si voglia.

Noto in fine, che se esso B. avesse le sue tre Ped., o almeno quella di C. non mossa, e il Re nero nella fila de' proprj Pezzi, esso B. vincerà sempre di chiunque siasi il tratto; tenendo la regola di spingere ne' primi tiri due case le due Pedone, che possano in seguito inoltrarsi a salto di C., cioè le Ped. di R., e d' A., ed indi quella di C. un sol passo, occorrendo di guadagnare il tratto favorevole per far Donna.

na la Ped. di R., o d' A., poichè ſe cominciaſſe a ſpingere q. va la ſteſſa P. di C., perderebbe il tratto opportuno, ed il giuoco.

QUARTA POSIZIONE.

B. Re a 3. di ſua Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 4.
(d' Alf. di Don. alla 5.
N. Re a 4. di ſua Don.
Pedone dei due Cav. alle 4.

Su queſta poſizione decide il *Philidor* nella ſeconda edizione a pag. 199., che il B. avendo il tratto patterà, e non avendolo vincerà. Suſſiſte la prima parte di tale aſſerzione, non così la ſeconda, eſſendo ſempre patto di ſua natura, ſia il tr. di chi ſi voglia. Che il N. pertanto poſſa impattare, anche avendo il primo tiro, ſi rende chiaro, conteriendoſi con due rifleſſi; il primo, di conſervare il ſuo Re a portata non ſolo di difendere la P. del ſuo C., ma anche d' inveſtire la nemica d' A., ſe ſi avanzaſſe; il ſecondo, di non permettere al Re bianco l' entrata nella 4. di D., dove lo impedirebbe dall' indicato conſegno. I ſeguenti tratti porranno in maggior lume il regolamento del N. per difenderſi baſtantemente contro l' aſſerzione del Maeſtro Franceſe, colla quale termina il ſuo libro.

Nero.	*Bianco.*
1. Re per migl. a 4. ſua.	Re a 3. ſua.
2. Re torna a 4. di D.	Re a 3. d' A.
3. Re a 4. ſua.	Re a 4. di C.
4. Re a 3. d' A.	Re a 5. di R. (*a*)
5. Re a 4. d' A.	Ped. d' A. alla 6.

6. Re a 3. ſua, andando in ſeguito a pigliare la ſteſſa P., e quantunque anche il B. prenda qui la contraria, e in pochi tratti guadagni ancor l' altra, conſervando la ſua del C. di D., il giuoco però reſta patto ſulle note regole del finimento del Re ſolo contro un Ped.

Aa 2 QUIN-

(*a*) Se in vece torna indietro col Re, il N. va col ſuo a 4. di ſe ſteſſo, o d' Alf.

Quinta Posizione.

B. Re in casa d' Alf. di Don.

Ped. (d' Alf.,) (del Cav., e) (del Roc. di Re) mosse un p.

N. Re a 4. del suo Alf.

Ped. (del Cav., e) (del Roc. di Re) alle 4.

Il N. essendo il primo a muovere impatta così:

Nero.	*Bianco.*
1. P. di R. alla 5.	la pr. colla sua di C.
2. rip. colla sua P.	Re a 2. di D.
3. Re a 5. d' A.	Re a 2. sua.
4. Re a 6. di C.	Re a 3. sua.
5. pr. il P. di R.	Re a 2. del suo A.
6. Re a 7. di R.	sp. la P. d' A. alla 4.
7. P. alla 6.	P. alla 5.
8. Re al cant.	P. alla 6.
9. P. alla 7., ed è patto.	

Sesta Posizione.

B. Re a 4. del suo Roc.

Ped. (del Roc., e) (dell' Alf. di Re) mosse una casa. (del Cav. di Re non mossa.

N. Re a 5. del suo Alf.

Ped. (del Roc., e) (del Cav. di Re.) non mosse. (d' Alf. di Re spinta un p.

Se il tratto è del N. non solo ha giuoco vinto di sua natura, come lo ha essendo anche il tratto dell' avversario, ma lo matta con Ped. semplice in 4. colpi al più, poichè

Nero.	*Bianco.*
1. P. del Cav. un p.	P. di C. un p. dando sc. (a)
2. pr. col Re la P. d' A. . . .	P. del C. alla 4.
3. P. del R. un p.	P. alla 5.
4. matto col P. di R., o d' A. pigliando il P. contr.	

Ul-

(a) Se spinge la stessa Ped. 2. va, il N. movendo una casa la Ped. di Roc., lo matta all' altro colpo.

ULTIMA POSIZIONE.

B. Re a 5. di Don.
(del Roc.,)
Ped. (del Cav., e) non mosse.
(dell' Alf. di Re)
N. Re a 2. del suo Roc.
(del Roc.,)
Ped. (del Cav., e) alle 5.
(dell' Alf. di Re)

Il N. avendo il tratto vince il giuoco spingendo alla 6. la P. di C., poichè se il B. la pr. colla P. di R., il N. non pigli, ma spinga alla 6. la P. d' A., ove se il B. la ripiglia colla P. di C., il N. va a far D. la P di Rocco. Ma se in vece di prendere la P. di C. colla P. di R., la prende con quella d' A., il N. spinge alla 6. la P. di R., e se il B. la piglierà, il N. va a far D. la P. d' Alf.

CAPITOLO TERZO.

SEMICENTURIA DI PARTITI.

I.

Scaccomatto di Donna.

DI FILIPPO STAMMA *al num. 27. del suo libro.*

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a casa di Re contr.
Alf. di Don. a 2. del suo Cav.
Un Cav. a 6. d' Alf. di Re.
(d' Alf. di Don. non mossa.
Ped. (del Cav. di Don. spinta un p.
(del Roc. di Don. a 4. di esso.
(del Cav. di Re alla 5.
N. Re a 2. del suo Cav.
Don. a 7. sua.
Cav. di Re a 7. di esso Re.
Cav. di Don. a 3. del suo Alf.
Ped. (di Don. spinta un p.
(d' Alf. di Re alla propria casa.

Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente in otto colpi così:

No-

Nero. | *Bianco.*
1. sc. di D. in c. di D. contr. . Re per migl. a 2. di Roc.
2. sc. del C. di D. a 5. sua. . . Re a 3. di R.
3. sc. di C. pigliando la P. d' A. Re a 1. di R.
4. sc. del C. di Re a c. d' A. di D. contr. pr. lo stesso C. coll' A. per migl.
5. sc. del C. di D. a 5. sua. . Re per suo meglio a 2. di C.
6. sc. di D. a 7. d' A. . . Re per migl. a 3. di R.
7. pr. l' A. colla D. dando sc. . pr. forzatamente il C. col Re.
8. scaccomatto di D. a 4. del suo Alf.

II.

Altro scaccomatto di Donna.

DEL LOLLI *al num. 91. della sua Centuria.*

B. Re a 2. del suo Cav.
Don. a casa d' Alf. di Don. contr.
Roc. a casa del Cav. di Don.
Ped. (del Roc. di Re non mossa.
(del Cav. di Re spinta un p.
(del Re alla 6.

N. Re a 2. del Roc. di Don.
Don. a 5. del Cav. di Re.
Roc. a 5. d' Alf. di Re.
Ped. (del Roc., e) spinte un p.
(dell' Alf. di Don.)
(del C. di Don. non mossa.

In questo giuoco accaduto il N., cui toccava a muovere, veggendosi minacciato di scaccomatto, s' appigliò alla tavola col sempre sc. quando a 6. d' A., e quando a 5. di C., giacchè l' avversario passando col Re alla fila de' proprj *Pezzi*, avrebbe patentemente perduto il R., e il giuoco: ma l' Autore allora presente scoprì, che il N. aveva i tratti opportuni per la vittoria, che venne dimostrata così:

Nero. | *Bianco.*
1. sc. di D. a 6. d' A. di Re, o 7. di Re. Re per migl. a 3. di R.
2. sc. di D. a 4. del R. di Re. . Re a 2. del C.
3. sc. di D. a 4. sua . . . . Re a 3. di R.
4. sc. di D. a 4. d' A. di Re . Re per migl. a 2. di C.
5. sc. di D. a 5. di Re . . . . Re a 3. di R.
6. sc. di R. a 5. sua . . . . lo pr. forzatamente colla P.
7. matto di D. a 6. d' A. di Re.

III.

III.

Altro scaccomatto di Donna.

DELL' AVV. D. C. P. MODONESE AUTORE DELL' OPERA.

B. Re a 3. del Cav. di Don.
Don. a 7. del suo Cav.
Un Roc. a 3. del Cav. di Re.
Ped. (del Roc. di Re, e) (del Cav. di Don.) non mosse.
(del Roc., e) (dell' Alf. di Don.) spinte un p.

N. Re in casa del suo Roc.
Don. a 5. d' Alf. di Re.
Roc. di Don. non mosso.
Alf. di Don. a 4. del Roc. di Re.
Ped. (del Roc. di Re un p. (del Cav. di Re non mosso. (del Cav. di Don. alla 4.

Il N. col vantaggio del tratto matta il B. in sette colpi al più.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. d' A. in c. di D. contr. . .	Re a 2. di R.
2. pr. la P. col R. dando sc. . . .	pigl. il R. colla P. per migl.
3. sc. di D. a 7. sua.	va in c. di C. (*a*)
4. sc. di D. a 7. d' A. . . .	Re al cant.
5. sc. di D. in c. d' A. contr. . .	Re a 2. di R.
6. sc. d' A. a 3. del C. contr. . .	lo pr. forzatamente col Re.
7. Matto di D. in c. del C. contr.	

IV.

Altro scaccomatto di Donna.

DELL' ANONIMO MODONESE.

B. Re al suo cant.
Don. a casa del Roc. nemico di Re.
Roc. di Don. alla propria casa.
Alf. di Re a 5. del Cav. di Don.

Ped.

(*a*) Se in vece va al cant., il N. collo sc. di D. in casa d' Alf. contr. darà il matto, che si dirà.

Ped. (del Roc. di Re non mossa.
(d' Alf. di Don. spinta due p.

N. Re a 4. del suo Alf.
Don. a 3. sua.
Roc. a 7. d' Alf. di Re.
Cav. a 5. del Re.
Ped. (d' Alf. di Re alla 6.
(d' Alf. di Don. non mossa.

Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente nel settimo colpo.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. in c. d' A. contr.	lo pr.
2. sc. di C. a 7. d' A. . . .	Re in c. di C. (a)
3. sc. di D. a 3. del C. di Re.	pr. il C. col Re.
4. sc. di D. a 7. di C. . . .	Re per migl. a 3. sua.
5. D. a 7. di Re dando sc. . .	Re a 4. di D.
6. sc. di D. a 7. sua.	Re a 5. d' A.
7. D. a 3. sua dando il matto.	

V.

Scaccomatto di Rocco.

DEL BERTIN INGLESE *nel suo libro alla pag. 76.*

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. del Roc. di Re.
Roc. a casa d' Alf. di Don.
Cav. a 2. d' Alf. di Don.
Alf. di Don. a 6. dell' altro.
Ped. (del Rocco, e
(del Cav. di Don.) non mosse.
(di Re alla 5.

N. Re a casa del suo Cav.
Don. a 4. del suo Roc.
Roc. di Re a casa di esso Re.
Roc. di Don. a 2. di essa Don.
Cav. a 5. di Don.
Alf. di Don. a 4. dell' altro.

Ped.

(a) Se in vece piglia il Cav., vien matto di Donna.

(d' Alf. di Re non mossa.
Ped. (del Cav. di Re spinta un p.
(d' Alf. di Don. alla 5.

Il N. benchè minacciato dal matto di Don. nemica al cant., pure col vantaggio del tratto può mattare il B. in otto colpi al più.

Nero. *Bianco.*

1. sc. d' A. pigliando il C. pr. per migl. l' A. col R.
2. sc. di D. pigliando la P. di R. pigl. per migl. la D. col Re.
3. sc. col R. di Re in c. del R. di D. va per forza col Re a c. del C.
4. sc. di R. in c. del R. di D. contr. lo pigl. forzatamente col Re.
5. sc. di C. a 6. sua. va a 6. di C. (*a*)
6. sc. di R. in c. di D. contro copresi col R. per migl.
7. pr il R. col suo dando sc. Re a 2. di R.
8. matto di R. al cant.

VI.

Altro scaccomatto di Rocco.

Dell' Anonimo Modonese.

B. Re a 5. del suo C.
Don. a casa del proprio Alf.
Un Roc. a casa di Re.
Ped. (del Re, e) mosse un p.
(del Roc. di Re.)
(d' Alf. di Re due p.

N. Re a 2. del suo C.
Don. a casa d' Alf. di Re.
Roc. di Don. a 6. sua.
Cav. di Re a 6. sua.
Ped. del Cav. di Re spinta un p.

Il N. col vantaggio del tratto matta il B. nel quarto colpo così:

Nero. *Bianco.*

1. sc. di D. a 4. d' Alf. di Re. Re a 4. del suo R.
2. D. pr. la P. d' A. dando sc. la piglia colla P.
3. sc. di C. a 4. d' A. di Re Re ove può.
4. matto di R. a 6. di C.

(*a*) Se piuttosto va col Re a 2. di Roc., il N. dà sc. di Roc. nella sua fila; poi lo matta al cant.

VII.

Altro scaccomatto di Rocco.

DELLO STESSO.

B. Re al suo cantone.
Roc. di Don. alla propria casa.
Altro Roc. in casa di Donna.
Un Cav. a 6. d' Alf. di Don.
Ped. (de' due Rocchi, e) (del Cav. di Re) non mosse.
(di Donna, e) (dell' Alf. di Re) alle quinte.

N. Re a casa del Roc. di Donna.
Don. a 6. di Re.
Un Roc. a 7. del Cav. di Don.
Un Cav. a 3. d' Alf. di Re.
Ped. del Roc. di Don. non mossa.

In questo giuoco accaduto il B venne col R. di D. a c. del suo C., ma non ostante l' offesa da lui minacciata, il N. lo mattò forzatamente in cinque colpi così :

Nero.	*Bianco.*
1. D. a 7. sua.	R. a c. del C. di Re per migl.
2. C. a 5. sua.	R. di D. a c. d' A. di Re. (a)
3. D. a 3. del R. di Re.	P. di R. un p.
4. lo pr. colla D. dando sc.	rip. la D. colla P.
5. matto di R.	

VIII.

Altro scaccomatto di Rocco.

DELL' AUTORE.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 2. del Roc. di Re.
Cav. di Don. a 3. sua.
Cav. di Re a 2. di Don.
Ped.

(a) Se in vece pr. il Roc. col suo, è mattato dal Cav., e se sp. la P. del R. di Re un p., il N. richiama la D. a 5. d' A. di Re.

Ped. { dell' Alf., e } non mosse.
(del Cav. di Don.)

N. Re a casa del suo Cav.
Roc. di Re in casa di esso Re.
Roc. di Don. alla propria casa.
Alf. di Re a 4. del suo Cav.
Ped. (del Cav. di Re non mossa.
(d' Alf. di Re alla 5.

Il tratto è del N., che matta il nemico in cinque colpi così:

Nero.	*Bianco.*
1. R. di Re dà sc. in c. di Re contr.	copre col C.
2. pr. il C. col R. dando sc. . . .	pigl. il R. col Re.
3. sc. coll'altro R. all'angolo contr.	copre coll' altro C.
4. P. alla 6. dando sc. d' A. scop.	Re in c. di D.
5. scaccomatto di R. pigliando con esso il C.	

I X.

Scaccomatto d' Alfiere.

DEL COZIO *nel suo lib. Parte seconda cap. 97.*

B. Re in casa del Roc. di Don.
Un Roc. in casa d' Alf. di Don. contr.
(del Roc., e) non mosse.
(dell' Alf. di Don.)
Ped. { del Cav. di Don., e } spinte un p.
(dell' Alf. di Re.)
(del Cav. di Re alla 5.
(del Roc. di Re alla 4.

N. Re a 2. di Don. contr.
Un Cav. a 3. di Re.
Alf. di Re a 4. del Roc. di Don.
Ped. del Roc. di Don. alla 6.

Il N. avente il tratto ha giuoco vinto di sua natura così:

Nero.	*Bianco.*
1. Re in c. d' A. di D. . . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del C. di Re alla 6.
2. C. a 5. di D.	P. di detto C. alla 7.
3. pr. col C. la P. d' A. dando sc.	rip. il C. col R., e dà sc.
4. rip. il R. col Re.	sa D. la P.
5. matto d' A. a 6. dall' altro.	

SE-

SECONDA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	R. a 4. d' A. di D.
2. C. a 5. di D.	P. del C. un p. sopra l' A. (a)
3. pigl. la P. coll' A.	se pr. l' A. col R., è matto

di C., e se piglia il C., è matto d' A., che se in vece di prendere alcun Pezzo spinge alla *6.* la P. del C. di Re; il N. pigl. la P. d' A. col C. dando sc., venendo poscia il matto di sopra.

TERZA DIFESA.

	sp. un p. la P. d' A. di D.
2. C. a 2. d' A. di D. (b)	P. del C. di D. alla 4.
3. A. off. a 3. del C. di D. . . .	R. a c. del C. di D. contr. (c)
4. A. off. a *6.* di Re. . . .	R. in c. d' A. di D. contr.
5. Re a 2. d' A. contr. . . .	pr. il C. col R.
6. A. a c. d' A. contr., e poi matto a 2. di C.	

X.

Altro scaccomatto d' Alfiere.

DELL' ANONIMO *registrato dal* LOLLI *nella Centuria al n.* 33.

B. Re a casa del suo Cav.
Don. a 2. del proprio Roc.
Alf. di Don. a 5. del Re.
Alf. di Re a 5. di D.

Ped.

(a) Se in vece piglia il Cav., vien matto.

(b) Con questo ritiro del Cav. il N. minaccia il matto d' Alf.

(c) Se il B. in questo tr. 3. inoltrasse alla *6.* la P. del C. di Re; il N. salti col C. a 4. di D., dove il B. passando il R. a c. del Re contr., il N. vada non ostante col C. a *6.* del Re; ed il B. pigliandolo per suo meglio col R., il N. ripigli il R. coll' A., e poscia con esso darà il matto in due tiri. Che se il B. nello stesso tr. 3. giuocasse il R. in c. di D. per impedire il salto di C. a 4. di essa; il N. venga col Re a 7. d' A., per indi giuocar l' A. a *6.* del Re, e poscia a c. d' A. contr.

(del C. di Re non mossa.
Ped. (del Roc. di Re spinta un p.
(di Don. alla 4.
N. Re a 4. del suo Roc.
Don. a 6. del proprio Alf.
Roc. a casa d' Alf. di Re.
Alf. di Re a 5. del Cav. di Don.
Ped. del Roc. di Re alla 5.

Il N. avendo il tratto, matta il B. forzatamente in quattro colpi così.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. a c. d' A. di Re contr.	Re a 2. del R.
2. sc. di D. a 6. del C. di Re. .	la pr. coll' A. di Re.
3. sc. ripigliando l' A. colla P. .	pigl. la P. per forza col Re;
4. matto d' A. a 3. di Don. . .	

XI.

Altro scaccomatto d' Alfiere.

Dell' Autore.

B. Re a 2. del suo Roc.
Don. a 4. del Roc. di *Re*.
Roc. di Don. a 7. sua.
Un Cav. a 4. d' Alf. di Re.
Alf. di Don. a 3. di Re.
Ped. (del Roc. di Re spinta un p.
(del Cav. di Re non mossa.
N. Re in casa del suo Roc.
Don. in casa d' Alf. di Re.
Un Roc. a casa del Cav. di Re.
Altro Roc. a 7. del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 6. del Cav. di essa Don.
Ped. del Roc. di Re non mossa.

Il N. ha il tratto, e matta il B. in sette colpi al più.

Nero.	*Bianco.*
1. pr. il C. colla D. dando sc. . .	pigl. per migl. la D. colla D.
2. pr. la P. del C. col R. ch'è a 7. del C.	Re al cantone.
3. sc. di d. R. in c. del C. di Re contr.	pr. per migl. il R. coll' A.
4. sc. d' A. a 4. di D.	Re a 2. di R.
5. sc. di R. a 7. del C. . . .	Re al cant.
6. rit. il R. alla fila delle P., e sc. d' A.	copre forzatamente colla D.
7. piglia la D. coll' A. dando il matto.	

XII.

XII.

Scaccomatto affogato di Cavallo.

Di Damiano *nel suo Lib. al Num.* 52.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Roc. di Re alla propria casa.
Altro Roc. a casa di Don.
Ped. (del Roc., e) (del Cav. di Don.) non mosse.
N. Re a casa del suo Roc.
Don. a 6. d' Alf. di Re.
Cav. a 5. di Don.
Ped. del Roc. di Re non mossa.

Il N. col tratto matterà il B. in cinque colpi al più.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di D. a 5. di Re	Re per migl. al cant.
2. sc. di C. a 7. d' A. . . .	Re in c. di C.
3. C. a 6. di R. dando sc. di due.	Re al cant.
4. sc. di D. in c. del C. contr. . .	pr. la D. col R.
5. scaccomatto di Cav. a 7. d' Alf.	

XIII.

Scaccomatto non affogato di Cav.

Dell' Autore.

B. Re a 7. del Roc. di Don.
Ped. di d. Roc. alla 6.
N. Re a 2. d' Alf. di Don.
Cav. a casa di Don. contr.

Il tratto è del N., che dà il matto forzato in cinque colpi.

Nero.	*Bianco.*
1. C. a 6. d' A.	Re a c. di R.
2. C. a 4. di D.	Re per migl. a 2. di R.
3. C. a 2. di Re.	Re a c. di R.
4. C. in c. d' A.	P. alla 7.
5. scaccomatto di C. a 3. sua.	

Dall' esposto partito dimostrasi, che quantunque i due Cav. non possano forzatamente vincere contro il Re solo, come si è stabilito altrove; pure se l' avversario avrà il Re accompagnato da una Ped., potrà esser mattato da un solo Cav., il

che

che talora succede ancora contro Re, e due Ped., come nella seguente posizione.

B. Re a 7. del suo Roc.
Ped. (dello stesso Roc. alla *6.*
(del Cav. di Re alla 3.
N. Re a 2. del suo Alf.
Cav. a casa del Cav. di Re contr.

Il N. avente il tratto matta il B. in quattro colpi forzati così:

Nero. *Bianco*.
1. C. a 6. del suo A. . . . .

PRIMA DIFESA.

	P. del C. alla 4.
2. sc. di C. a 4. sua	Re al cant.
3. Re a c. del proprio A. . . .	P. del R. alla 7.
4. matto di C. a 2. d' A. . . .	

SECONDA DIFESA.

	va col Re al cant.
2. C. a 4. sua	avanza una delle due Ped.
3. Re a c. d' A.	sp. l' altra P.
4. scaccomatto come sopra.	

Noto, che anche nella supposizione, che il tr. sia dell' avversario, il N. lo matta pure forzatamente, benchè con qualche tratto di più.

Altra vincita di un solo Cav. contro due Ped., cioè P. di R., e P. d' A. viene proposta dall' *Anonimo* per modo di partito registrato dal *Lolli* al N. 51. della sua centuria.

XIV.

Altro scaccomatto non affogato di Cavallo.

DELL' ANONIMO.

B. Re a c. del Cav. di Don.
D. a *6.* del Re,
Alf. di Don. a *6.* dell' altro.
Cav. di Don. a 3. sua.
(di Don. spinta due p.
Ped. (del Roc di Don. non mossa.
(del Cav. di Re alla 5.

N.

N. Re al suo cantone.
Don. a casa del proprio Roc.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Don.
Cav. di Don. a 4. sua.
Alf. di Re a 2. del suo Cav.
Ped. del Roc. di Re mossa un p.

Il N. col vantaggio del tratto matta il B. forzatamente nell' ottavo tiro così:

	Nero.	*Bianco*.
1.	sc. di D. a c. del R. di Re contr.	Re a 2. del C.
2.	sc. di D. a 7. del C. di Re.	Re al cant. per migl.
3.	sc. di D. a c. del C. di Re contr.	Re a 2. del C.
4.	D. dà sc. a 7. d' A. di Re.	Re per suo meglio al cant.
5.	sc. di R. a c. d' A. contr.	lo piglia col C.
6.	D. pr. la P. di D. dando sc.	pigl. la D. coll' A. per migl.
7.	rip. l' A. coll' A. dando sc.	Re a c. di C.
8.	scaccomatto di C. a 6. di R.	

X V.

Scaccomatto di Cav., o d' Alf.

DELLO STESSO.

B. Re al cant. di Don.
Don. in casa d' Alf. di Re.
Alf. di Don. a 2. del suo Cav.
Alf. di Re a 3. di Don.
Un Cav. a casa d' Alf. di Don.
Ped. (del Roc., e) (dell' Alf. di Don.) non mosse.
(del Cav. di Don. spinta un p.

N. Re in casa del suo Roc.
Don. a 2. del Cav. di Re.
Alf. di Re a 5. sua.
Cav. di Don. a 4. sua.
Altro Cav. a 5. di Don.
Ped. del Roc. di Re non mosso.

Il N. giuocando il primo matterà il B. in quattro tiri.

	Nero.	*Bianco*.
1.	sc. di C. pigliando la P. d' A.	

PRIMA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	lo piglia coll' Alf.
2. pr. l'altro A. colla D. dando sc.	rip. la D. col Re.
3. sc. d' A. a 4. del Re, e poi matto di C. a 6. del Roc.	

SECONDA DIFESA.

	Re in c. di C.
2. sc. collo stesso C. a 6. di R.	se lo piglia coll' A., è matto coll' altro C. pigliando l' A. contr., e se in vece fugge al cant., il N. pr. l' A. colla D. dando sc., e poi matto d' Alf.

X V I.

Scaccomatto di Cav., o di Ped. fatta Donna.

DELL' AUTORE.

B. Re a 3. del suo Cav.
Ped. (del Roc. di Re alla 4.
(del Cav. di Re alla 5.
(de' due Alfieri alle 4.
N. Re a 4. del suo Alf.
Un Cav. a 3. di Don.
Ped. del Cav. di Re alla 3.

Il N. col vantaggio del tratto ha giuoco vinto di sua natura. Le principali mosse sono le seguenti:

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di C. a 5. di Re.	Re a 3. di R. (a)
2. sc. di C. a 7. d' A. di Re.	Re a 3. di C.
3. C. a 6. di D.	

PRIMA DIFESA.

	Re a 3. di R.
4. pr. col C. la P. d'A. di Re, e sc.	Re a 3. del C.

 5.

(a) Se in vece andasse col Re a 3. d' Alf., il N. passi il C. a 4. d' A. di D., ove il B. tornando col Re a 3. di C. per suo meglio; il N. giuochi il C. a 3. di Re, e verrà l' istesso esito di giuoco, che si dimostra.

Nero.	*Bianco.*
5. C. a 4. di R. dando sc. . .	Re ove vuole.
6. vada col Re ad incontrare la P. d' A. di D., e vincerà.	

SECONDA DIFESA.

	sp. un p. la P. di R.
4. la piglia colla P.	Re a 4. di R.
5. pr. col C. la P. d' A. di Re . .	P. d' A. di D. alla 5.
6. Re a 3. del suo C.	P. alla 6.
7. C. a 4. di D.	Re a 3. di R.
8. pigl. col Re la P. contr. . .	Re a 3. di C.
9. sc. di P. spingendola alla 5. . .	Re a 3. di R.
10. Re a 4. di R.	Re a 2. di R.
11. Re a 5. di C.	Re a 2. di C.
12. sc. di P. alla 6.	

In primo luogo.

	Re in c. di R.
13. Re a 6. di C.	Re in c. di C.
14. sc. di P. alla 7.	Re al cant.
15. C. a 3. d' A. di Re	P. alla 7.
16. C. a 5. di Re.	fa Donna.
17. scaccomatto di C. a 7. d' Alf.	

In secondo luogo.

	Re in c. di C.
13. C. a 6. di C.	Re al cant.
14. R. a 3. d' A.	P. alla 7.
15. C. a 5. di Re.	fa Donna.
16. sc. di C. a 7. d' A.	Re in c. di C.
17. sc. di P. alla 7.	Re in c. d' A.
18. Donna, e sc.	Re a 2. sua.
19. sc. di D. in c. di D. contr. .	Re a 3. sua.

20. matto di D. a 3. di D. contr.; che se il B. nel tr. 12. andasse in vece col Re a 2. di R., il N. passando il Re a 5. del suo R., indi a 6. del C., verranno sempre i tratti di sopra.

XVII.

XVII.

Scaccomatto di Pedona semplice, o di Rocco.

DELL' ANONIMO *posto dal* LOLLI *al N.* 49. *della centuria.*

B. Re a casa del suo Roc.
Roc. di Don. a 4. sua.
Cav. di Don. a 4. sua.
Alf. di Don. a 3. del Cav. di Re.
Ped. { del Roc. di Re non mossa. / della Don. spinta due p. / del Roc. di Don. alla 4.

N. Re a casa del suo Cav.
Roc. a casa d' Alf. di Re.
Altro Roc. a 5. di Re.
Alf. di Don. alla propria casa.
Ped. del Cav. di Re spinta due p.

Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente in cinque tiri.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. a c. d'A. di Re contr.	Re a 2. del suo C.
2. sc. d' A. a 6. del R. di Re.	lo pr. per forza col Re.
3. R. a c. del C. di Re contr.	A. a 2. d' A. di Re. (a)
4. sc. di R. a 5. del R. di Re.	pr. il R. col A.
5. scaccomatto di Ped.	

XVIII.

Scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DEL SALVIO *cap.* 8. *alla pagina* 68.

B. Re a casa del suo Roc.
Ped. { del Roc. di Re spinta un p. / del Cav. di Re non mossa.

N. Re a 6. sua.
Cav. di Re a 3. d' Alf. di esso Re.
Ped. { del Roc. di Re alla 6. / del Cav. di Re alla 6.

(a) Se giuoca l' A. nella fila, da cui non guardi la 4. di R., vien matto di Roc.

Il tratto è del N., il quale vince il giuoco così:

Nero. — *Bianco.*

1. C. a 5. di Re . . . . Re in c. di C.
2. C. a 7. di D. . . . . . . Re al cant.
3. C. a 6. d' A. . . . . . . pr. per forza il C. colla P.
4. Re a 7. del ſuo A. . . . ſp. la P. a 4. d' A.
5. ſc. di P. a 7. di C., e poi matto di eſſa facendoſi Donna.

In qualunque altra caſa foſſe ſtato il C., il N. avrebbe ancor giuoco vinto, maneggiando il C. per modo, che poſſa giuocarlo a 6. d' A. in tempo, che il Re nemico è in c. di Roc.

Nota pure quì il *Salvio*, che ſe il N. in vece del C. aveſſe un A. o bianco, o nero, il giuoco ſarebbe patto forzato.

Di più ſe eſſo N. non aveſſe che i due Pedoni, ed il B. aveſſe il ſolo P. di R., il giuoco ſarebbe anche patto nella ſuppoſta poſizione.

XIX.

Altro ſcaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STESSO *cap. 3. pag. 65.*

B. Re a caſa del ſuo Roc.
Don. a 2. del Re.
Un Roc. a 5. d' Alf. di Don.
Ped. { del Roc. di Re alla 3.
{ del Cav. di Re, e } non moſſe.
{ del Roc. di Don. }

N. Re a 2. del ſuo Roc.
Don. a 4. dello ſteſſo Roc.
Cav. di Re a 5. ſua.
Ped. { del Roc. di Re ſpinta un p.
{ del Cav. di Re non moſſa.
{ d' Alf. di Re alla 4.
{ del Roc., e } alle 5.
{ del Cav. di Don. }

In queſto giuoco accaduto il tratto era del B., il quale pigliando il C. colla D. ſi ſtimò vincitore in viſta del Roc., che gli rimaſe: ma sbagliò, e perdette in forza di un tratto non preveduto dal B., come nella ſeguente dimoſtrazione.

Bianco. — *Nero.*

1. pigl. il C. colla D. . . . pr. la D. per migl. colla P.

2.

Bianco. *Nero.*

2. rip. la D. col R. . . . . P. del C. q. va. (*a*)
3. pr. la P. colla P. del R. di Re. P. del C. di D. alla 6.
4. se sp. la P. del R. alla 3., il N. va alla 7., e poi fa Donna. E se in vece piglia la P. colla P., il N. non ripigli la P., perchè il B. verrebbe a tempo col R., ma spinga la P. alla 6., che così farà Donna, e vincerà.

X X.

Altro scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STAMMA *partito* 41. *del suo libro.*

B. Re a casa del Roc. di Don.
Alf. di Re a 6. di esso Re.
Ped. (di Don. non mossa.
(di Re alla 5.
(d' Alf. di Don. alla 7.
N. Re a 7. d' Alf. di Don.
Alf. di Don. a 3. del suo Roc.
Ped. (del Re, e (del Cav. di Don. } alle 5.

Il N. avendo il tratto, si mette in istato ne' primi cinque colpi di vincere il giuoco forzatamente così:

Nero. *Bianco.*

1. A. alla propria casa. . . . ritira l' A. a 5. di D. (*b*)
2. P. del C. alla 6. . . . .

PRIMA DIFESA.

pr. la P. di Re dando sc.
3. Re a c. d' A. contr. . . . P. di D. q. va.
4. A. a 3. del R. di D. per migl. . se sp. la P. di Re, o di D., il N. inoltrando l' A. a 5. sua, dà il matto di P. nell' altro tiro: e se in vece giuoca l' A. a 3. di D. a fronte dell' av-

(*a*) Chiudendo così il Roc. per modo, che per forza va esso N. a far Donna una delle due Pedone, che stanno alle 5., come dai tratti seguenti.

(*b*) Se in vece pr. l' Alf., il N. fa Donna in tre tratti, e vince.

avversario, il N. non prenda, ma avanzi l' A. a 5. sua, dove il B. pigliandolo per suo meglio, il N. fa Donna, vincendo il giuoco.

SECONDA DIFESA.

Nero. *Bianco.*
pigl. la P. del C. dando sc.
3. rip. l' A. col Re. . . . . . Re a c. del C.
4. Re a 5. d' A. . . . . . . Re a 2. d' A.
5. Re a 5. di D. . . . . . . Re a c. di D.
6. inoltra il Re a 6. di D., indi giuocando l' A. a 5. del C. di Re, guadagna la P. di D., e il giuoco.

XXI.

Altro scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DI SCIPIONE GENOVINO *Maestro del* SALVIO, *il quale lo porta al Cap. 9. pag. 69.*

B. Re a 2. di Don.
Roc. di Don. a 7. sua.
N. Re in casa del Cav. di Don. contr.
Roc. in casa d' Alf. di Don.
Ped. del Cav. di Don. alla 7.

In questa posizione di Pezzi la migliore idea del B. si *è* quella di non abbandonare la fila del Rocco: ha però *il* N. la maniera di vincere, ed è la seguente.

Nero. *Bianco.*
1. R. a 4. d' A. di D. . . . ciò, che vuole.
2. sc. col R. a 4. di D. . . . ritira il Re alla propria fila.
3. Re a 7. d' A. . . . . . . sc. di R.
4. Re a 6. di C. . . . . . . sc. di R. in fila di C.
5. Re a 6. di R., o d' A. . . . sc. di R.
6. Re a 5. di C., ove se il B. darà sc., il N. coprendosi col R., ha giuoco vinto di sua natura.

Piacemi di esornare l' esposta vincita con un partito d' idea pressochè simile a quella del *Salvio* portato dal *Cozio* al cap. 174., ed è il seguente:

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Un Roc. a 7. d' Alf. di Don.
N. Re a casa del Cav. di Don. contr.

Un Roc. a 7. del Cav. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 7.

Benchè il tratto sia del B., il N. vince il giuoco nella seguente maniera.

Bianco.	*Nero.*
1. sc. di R. a 7. del C. di D.	Re per migl. in c. d' A. contr.
2. R. a 7. del R. di D.	sc. di R. a 6. del C. di Re.
3. Re per migl. a 4. d' A. . .	Re a 2. del C. contr.
4. sc. di R. a 2. del C. contr. . .	Re a 2. d' A. contr.
5. R. a 2. del R. di D. contr. . .	sc. di R. a 5. di C.
6. Re per migl. a 5. d' A. . .	Re a 2. del C. contr.
7. torna a dare sc. a 1. del C. . .	Re a 3. di R. contr.

8. se replica sc. a 2. di R., il N. coprasi col Roc., e così vincerà.

Osservo però, che il N. vince più speditamente in altra maniera non rilevata da quest' Autore, ed è:

2. R. a 7. di R.	sc. a 7. d' A. per migl.
3. Re per suo meglio a 3. di C. .	sc. di R. a 7. di C.
4. Re a 3. d' A.	Re a c. di C. vincendo.

Ne' due proposti esempj la ragione precipua, per cui Roc., e Ped. vincono contro Roc., si è, perchè la P. tiene il suo Re davanti: che se in vece vi si trovasse il Re avversario, tuttochè la Ped. fosse guardata, non potrebbe aver la vittoria: succedendo per la stessa ragione, che neppur due Pedone possano vincere nella posizione seguente.

B. Re a 3. del Cav. di Don.
Roc. a 3. del Cav. di Re.
N. Re a 4. del Cav. di Don.
Roc. di Re a 4. sua.
Ped. (del Roc. di Don. alla 6.
(del Cav. di Don. alla 5.

Abbia chiunque il primo tiro, il giuoco è patto di sua natura, come lo studioso potrà riscontrare.

XXII.

Altro scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELL' AUTORE.

B. Re a casa del suo Roc.
Don. a 3. di Re.
Alf. di Re a 7. del Roc. di Re.

del

Ped. (del Rocco, (del Cav. di Re, e (di Donna) non mosse.
(d' Alf. di Re trasportata alla *6.* del Cav. di Re.

N. Re a 3. del suo Alf.
Don. a 4. di Re.
Ped. del Roc. di Don. non mossa.

Il tratto è del N., che ha giuoco vinto di sua natura sulle tracce seguenti.

Nero.	*Bianco.*
1. pr. la D. colla D.	rip. la D. colla P.
2. Re a 2. del suo C. . . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del R. q. va.
3. P. del R. alla 4.	P. alla 5.
4. P. alla 5.	P. alla *6.* dando sc.
5. Re al cant.	se dà sc. col P. dopp., il N.

pr. l' A., e spingendo in vece la P. del C. alla 4., il N. avanzi la P. alla *6.*, e poi alla 7., e checchè faccia il B., il N. farà Donna, e vincerà; potendo il suo Re da se solo far fronte all' Alf., acciò non pongasi in libertà, e alle Pedone, che non faccian Donna.

SECONDA DIFESA.

	P. di Re alla 4.
3. P. q. va.	P. alla 5.
4. P. alla 5.	P. alla *6.*

5. P. alla *6.*, e poi alla 7., e se il B. nel tr. 4. in vece di avanzare la P. alla *6.*, avesse giuocato l'A. a c. del C., il N. lo prenda; ove giuocando il B. la P. alla *6.*, il N. non avanzi la P., ma giuochi il Re a c. d' A., e vincerà.

XXIII.

Altro scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del suo Roc.

del

(del Roc., e) alle 4.
(del Cav. di Re)
Ped. (d' Alf. di Re alla 5.
(di Re, e) alle 4.
(di Donna)

N. Re a 2. del suo Cav.
Ped. del Roc. di Donna non mossa.

Il tratto è del N., il quale ha giuoco vinto di sua natura: deve osservo, che se esso N. avesse da principio il Re in c. d' A. vincerebbe ancora forzatamente, benchè il tr. fosse dell' avversario. Ecco i tratti principali nel primo supposto, che il Re nero sia a 2. del suo C., i quali danno anche l' idea della vittoria per il secondo caso, che il Re sia in casa d' Alf.

	Nero.	*Bianco*.
1.	P. q. va.	P. di D. alla 5.
2.	P. alla 5.	P. di D. alla 6.
3.	ritiri il Re a c. d' A. (*a*) .	P. d' A. alla 6.
4.	Re alla propria casa. . . .	P. di Re alla 5.
5.	P. alla 6.	P. di Re alla 6.
6.	P. alla 7.	sc. del P. di D., o d' A.
7.	Re in c. di D., o d' A. rispettivam.	P. d' A., o di D. alla 7.

8. Don., e sc., e poi entri col Re nella 2. sua in tempo, che offenderà colla Don. la P. di D. contr., che è alla 7., ritirando essa D. il più presto che può a 3. sua, per guardare con essa le due case, ove le Pedone, che sono alle 7. tentano di farsi Donna; che così piglierà tutte le Pedone contr., e vincerà.

XXIV.

Altro scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STESSO.

B. Re a 6. d' Alf. di Don.
Ped. (di d. Alf. alla 5.
(del Roc. di Don. alla 7.
D d N.

(*a*) E ciò per suo meglio, perchè se lo passasse a 2. d' A., riceverebbe uno sc. di più, per cui perderebbe un tratto, e il giuoco.

N. Re a 5. sua.
Alf. di Don. a 6. del C. di essa Don.
Ped. del Roc. di Re alla 6.

Il N. avente il tratto ha giuoco vinto di sua natura; poichè

Nero.	*Bianco.*
1. sc. d' A. a 4. di Don. . . .	Re a 7. d' A.
2. P. alla 7.	P. d' A. alla 6.
3. la piglia coll' A.	pr. l' A. col Re.
4. P. fa Donna.	Re per migl. a 7. d' A.
5. Re a 5. di D.	Re in c. di C.
6. Re a 4. d' A.	fa Don.
7. sc. di D. in c. di R. . . .	Re a 7. di C.
8. sc. di D. a 2. di C. . . .	Re a 6. di R. (a)
9. sc. di D. a 3. d' A. . . .	torna a 7. di C. (b)
10. sc. di D. a 2. di Re. . . .	se va a 3. di R., viene il giuoco di sopra; e andando in c. di C., il N. va col Re a 3. di C., venendo il matto stabilito nel Cap. secondo §. IV. di questa Parte.

XXV.

Giuoco patto di due Pedone contro Rocco.

DEL COZIO *nel suo libro al cap.* 34.

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Roc. a casa del Cav. di Re.
N. Re a 6. del Roc. di Don.
Ped. (del Roc. di Don. alla 7.
(del Cav. di Don. alla 6.

Il N. col vautaggio del tratto patta il giuoco così:

Nero.	*Bianco.*
1. P. del C. alla 7.	R. a c. del C. di Re contr.
2. P. del C. fa C. per migl., e dà sc.	Re a 2. d' A.
3. P. di R. fa D.	sc. di R. in c. del R. di D. contr.
4. Re a 5. del C.	pigl. la D. col R.
5. sc. di C. a 6. di R., e fa patto sulle regole stabilite nel precedente Cap. al §. III.	

XXVI.

(a) Se in vece va in c. d' A., il N. dia sc. in c. d' A. di Re, riducendosi allo stesso esito di giuoco.

(b) Se volesse conservarsi in fila di Roc., verrebbe matto al primo colpo.

XXVI.

Altro giuoco patto di Roc., e Ped. contro Roc., e Ped.

DELLO STESSO *nel suo libro al cap.* 55.

B. Re a 7. di D.
Roc. a 2. di Re.
Ped. di Re alla 7.
N. Re a 3. del suo Alf.
Roc. a casa di Re.
Ped. d' Alf. di Re alla 5.

Il N. avendo il tratto rende il giuoco patto così:

Nero. *Bianco*.

1. non ritiri il Re a 2. d' A, in difesa del R., perchè perderebbe il giuoco, passandosi dal B. il R. a 4. di Re sopra la P., ma inoltri la P. a 6. d' A.

PRIMA DIFESA.

pr. il R. col Re.
2. pigl. il R. colla P. . . . . Re a 7. di D.
3. P. fa Donna. . . . . . . P. all' ottava casa, facendo Donna anch' egli con giuoco patto.

SECONDA DIFESA.

R. a 3. di Re.
2. sc. di R. pigliando la P. . pr. il R. col R.
3. non inoltri il Ped. alla 7., come insegna il *Cozio*, perchè perderebbe, giuocandosi dal B. non il Roc., ma bensì il Re in c. di Re contr. vincendo il giuoco, ma avanzi il Re a 4. d' A., o di C. a portata di unirsi alla P., e patterà.

XXVII.

Altro giuoco patto di due Pezzi contro tre, e due Pedone.

D' INCERTO AUTORE.

Registrato dal LOLLI *al N. 1. della Centuria.*

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Roc. a 2. del Cav. di Re.

Cav. di Re a 3. sua.
Alf. di Re a 4. d' Alf. di Don.
Ped. (del Roc. di Re, e) (del Cav. di Don.) spinte un p.

N. Re a casa del suo Roc.
Roc. a 2. del Cav. di Re.
Altro Roc. a casa d' Alf. di Don.

Il N. benchè inferiore di forze, pure col vantaggio del tratto può nel primo colpo formarsi giuoco forzatamente patto così:

1. N Roc., ch' è a c. d' A. di D., va a c. del C. di Re, e il giuoco è patto di sua natura; poichè

Se il B. pr. il R. coll' A., il N. pigl. coll' altro R. il C. dando sc., dove se il B. lo rip. col suo R., il giuoco è stallo; e se non lo ripiglia, il N. guadagna il R. nemico; indi pigliando in pochi tratti la P. del C. di D., contuttochè in tale acquisto vi perda il R., nondimeno il giuoco è patto, non potendo il B. rimovere il Re contr. dal cant., e dalla 2. casa del C. per poter far D. l' altra P., perchè non ha l' A. opportuno, come si notò nel precedente Cap. al § II.

Se poi in vece di prendere il R. coll' A., il B. passi il Re a 4. del C. di D., il N. pr. il C. col R., dove pigliando il B. o il R. medesimo col suo, o l' altro R. coll' A., il N. ripigliando sempre il R., e poscia la P. del C. farà il patto per la detta ragione.

Che se il B. salti piuttosto col C. a 5. d' A. di Re, il *N.* pr. il R. col suo, e pigliando il B. l' altro R. coll' A., *il N.* ripiglia l' A. col Re, indi attacca il C. col medesimo R., per farlo allontanare tanto, che possa guadagnare la P. del R., presa la quale avrà pure l' altra del C. col sacrifizio del R., oppure guadagnerà prima questa, e poi quella, onde restando il B. col solo C., non potrà vincere.

E quand' anche il B. giuocasse da principio diversamente il C., o il Re; il N., preso prima il R. contr., procuri d' avere il C., e poscia la P. del C. anche a costo de' due Rocchi: poichè restando il B. coll' A., e colla P. del R., il giuoco sarà patto per la ragione di sopra.

Finalmente se il *B.* in luogo di fare nel primo suo tratto quanto si è finora supposto, ritirasse il R. a 2. sua dietro alla P. per non perderla nel tratto susseguente; il N. prenderà il C. dando sc., indi passerà il R. medesimo a 7. del C. di Re, ed occorrendo a casa del C. contr., per obbligarlo al cam-

cambio, seguito il quale, il N. piglierà la P. del C. colla perdita del R., ed avrà giuoco patto.

XXVIII.

Altro giuoco patto di tre Pedone contro Alf., e Ped.

Dell' AUTORE.

B. Re in casa di Don.
Alf. di Don. in casa del Roc. di Re contr.
Ped. del Roc. di Re alla 4.
N. Re in casa del Cav. di Don. contr.
(del Roc. di Don. alla 7.
Ped. (d'Alf. di Don. non mossa.
(del Cav. di Re spinta un p.

Quantunque il tratto sia del B. avversario, il giuoco è patto di sua natura: eccone la dimostrazione.

	Bianco.	*Nero.*
1.	A. a c. del R. di D. . . .	pr. subito l'A. col Re.
2.	chiude il Re col suo a c. d'A.	P. d'A. un p. (a)
3.	Re a 2. d'A.	P. d'A. alla 4.
4.	Re a c. d'A.	P. d'A. alla 5.
5.	Re a 2. d'A.	P. d'A. alla 6.
6.	ritiri il Re in c. d'A. (b) .	P. del C. un p.
7.	pr. la P. contr. colla sua. .	P. d'A. alla 7. facendo fallo.

AVVERTIMENTO AL BIANCO.

Se il B. in quest'ultimo tratto in vece di prendere la P. contr. avesse avanzata la sua a 5. di R., avrebbe perduto il giuoco, come dai seguenti tratti si scorge.

	Bianco.	*Nero.*
7.	P. di R. alla 5.	P. di C. alla 5.
8.	P. alla 6.	P. alla 6.
9.	P. alla 7.	P. del C. alla 7.

10.

(a) E se il B. avesse chiuso il Re col suo a 2. d'A., il N. avrebbe dovuto spingere la P. d'A. due p., e facendo altrimenti, perderebbe il giuoco, come dichiarasi in fine.

(b) E ciò per suo meglio, perchè se prendesse la P., il N. farebbe Donna.

	Bianco.	*Nero*.
10.	P. fa Donna.	P. fa Don., e dà sc.
11.	Re forzatamente a 2. d' A. .	sc. di D. in c. del C. di D. contr.
12.	pr. per forza la P. d' A. . . .	sc. di D. a 7. del C. guadagnando la Don., e il giuoco.

AVVERTIMENTO AL NERO.

Nel primo tratto, quando il B. mandò l' A. a c. del R., per impedire la P. dal farsi Donna, si disse, che il N. doveva subito prendere per suo meglio l' A. col Re; perchè se avesse tardato uno, o più tratti, avrebbe perduto il giuoco; es.

	Bianco.	*Nero*.
1.	A. in c. di R.	P. d' A. un p.
2.	Re a 2. di sua D.	pr. adesso l' A. col Re.
3.	chiude il Re contr. col suo a c. d' A. con giuoco vinto: e se il N. avesse spinta la P. d' A. nel primo tratto due p., il B. avrebbe chiuso il Re contr. a 2. d' A., venendo lo stesso giuoco.	

Di più se il N. non prendesse nel 2. tratto l' Alf., ma continuasse a spingere la detta P. d' Alf., quando questa fosse alla 5., il B gl' impedirebbe l' inoltrarsi di vantaggio coll' A. a 3. sua, e così pure guadagnerebbe.

Per la qual cosa quando il N. nel primo tr. piglia l' A. contr., in tanto il giuoco è patto, in quanto il N. al 2. tr. può spingere la P. d' A. uno, o due p. dipendentemente dalla casa, in cui il Re bianco abbia chiuso il Re nero, la qual elezione non avendola il N., che sia il primo a muovere detta P., quindi viene a mancargli il tratto, e l' opportuna difesa. Dal che deducesi, che se il N. da principio in vece di avere la P. d' A. di D. alla propria casa, l' avesse a 3., o 4. di esso A., avrebbe per l' addotta ragione giuoco perduto di sua natura. . . . . . .

XXIX.

Altro patto di Roc., e Ped. contro Roc., e due Cavalli.

DELLO STESSO.

B. Re a 5. d' Alf. di Don.
Roc. a 2. del Cav. di Re.

Un

Un Cav. a 2. di Re.
Altro Cav. a 6. d'Alf. di Don.
N. Re a casa del Roc. di Don.
Roc. a 2. d'Alf. di Don.
Ped. di Re alla 6.

Il N. avendo il tratto fa patto forzato così:

Nero. — *Bianco.*
1. R. a 2. del C. di Re . . . copre il R. col C. a 3. sua. (*a*)
2. sp. la P. alla 7. . . . . . . la piglia col R. (*b*)
3. pr. il C. col R., e patta in forza delle regole altrove già stabilite.

XXX.

Altro patto di Roc., e Alf. contro Roc., Alf., e 4. Ped.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del suo Roc.
Roc. a 2. di Re.
Alf. di Don. a 2. dell' altro.
Ped. { del Cav. di Re alla 3.
{ di Don. alla 6.
{ d' Alf. di Don. alla 7.
{ del Cav. di Don. alla 5.
N. Re a casa d'Alf. di Don.
Roc. a 2. d'Alf. di Re.
Alf. di D. in casa di Re.

Il N., cui tocca a muovere, ha i tratti per ridurre il giuoco al patto forzato.

Nero. — *Bianco.*
1. sc. di R. a 2. sua . . . . Re a 2. del suo C. per neg.
2. sc. d' A. a 3. sua . . . . . Re in c. d' A. (*c*)
3. sc. di R. all' angolo opposto . copre coll' A.

4.

(*a*) Se in vece lo piglia, è stallo; e se piuttosto ritira il R. nella sua fila; il N. l' incontra sempre col suo, e così pure fa patto.

(*b*) Se la prende col C., perde il Roc.

(*c*) Se in vece va a c. di C., è matto di R.; e se piuttosto pr. l' A. colla P., è patto per il sempre sc. di R., o viene stallo.

Nero. *Bianco.*

4. pr. la P. coll' A. . . . . Re a 2. del suo C.
5. piglia l' A. col R., indi il R. coll' A., venendo patto di sua natura.

XXXI.

Altro patto d' Alf., e Ped. contro Roc., e 5. Pedone.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del suo Cav.
Roc. a casa d. Alf. di Re.
(del Roc., e) non mosse.
(del Cav. di Re)
Ped. (d' Alf. di Re alla 4.
(di Re alla 5.
(di Don. alla 7.
N. Re a 2. sua.
Alf. di Re a 7. di Don.
Ped. d' Alf. di Don. alla 7.

Il N. giuocando il primo, può rendere il giuoco patto forzatamente così:

Nero. *Bianco.*

1. non faccia Don. la P., nè pigli la Ped. col Re, e neppure dia sc. d' A., perchè perderebbe; ma per migl. pigli la P. d' A. coll' A., ove spingendo il B. per suo meglio la P. di Re alla 6.
2. fa Donna. . . . . pr. la D. novella col R.
3. pigl. il R. coll' A. . . . . P. del R. q. va.
4. dia adesso sc. d' A., indi lo richiami a 3. del C. di D., e guadagnerà le due Ped. col Re, essendo in tempo per opporsi alle altre due, e così sarà patto.

XXXII.

Altro giuoco patto di Don., Alf., e Ped. contro Don. Alf., e 4. Ped.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del Cav. di Don.
Don. a 5. sua.

Alf.

Alf. di Don. a 2. da essa Don.
Ped. (d' Alf., e) (del Roc. di Don.) alle 3. (del Cav. di Don. alla 4. (di Re alla 5.

N. Re a casa del suo Roc.
Don. a 2. del Roc. di Re.
Alf. di Don. a 4. del Roc. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 4.

Il N. col vantaggio del tratto patta forzatamente in meno di cinque colpi.

Nero. *Bianco*.

1. A. a 2. dell' altro . . . . . . sp. per suo meglio la P. alla 6.
2. pigl. la P. coll' A. . . . . rip. l' A. colla D.
3. D. a 2. d' A. di Re. . . . se ritira la D. a 4. del suo A., il N. collo sc. di P. allontana il Re, indi guadagna impunemente la D., e il giuoco: e pigliando la D. colla D., il N. dà sc. di P., ed è stallo.

XXXIII.

Altro patto di Roc. contro Roc., Cav., e Pedona.

DELLO STESSO.

B. Re a 6. del suo Roc.
Roc. di D. a 7. sua.
Cav. di Re a 5. sua.
Ped. di esso Cav. alla 7. per farsi Donna.

N. Re a casa del suo Cav.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Donna.

Il tratto è del N., il quale forzatamente impatta collo sc. di R. tanto a 6. sua. quanto a 3. d' A. di Donna: esporrò i tratti provenienti dall' uno, e dall' altro sc. in vista di quelle finezze, che non potrebbero facilmente distinguersi da una mediocre veduta: e però

In primo luogo.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. a 6. di R.	Re a 6. di C. (*a*)
2. sc. a 3. del R. di Re (*b*) . . .	Re a 5. del suo A.
3. sc. a 3. d' A. di Re	se va col Re a 5. sua, il N. dà sc. a 4. d' A. guadagnando il C., o facendo stallo.

Se ritirasi a 4. sua, il N. dà sc. a 5. d' A., dove il B. venendo col Re a 3. sua, il N. ritira il R. a 4. d' A., nel che non potendo il B. giuocare il C. off. a 6. del Re per lo sc. di R. a 4. di Re, e dovendo perciò ritirarlo altrove, il N. passa il R. a 2. d' A. guadagnando per lo meno il Pedone: e se il Re bianco in vece di ritirarsi a 3. sua andasse a 3. di D., il N. dà sc. a 5. di D., poi ritira il R. a 2. di essa D.

Se finalmente piegasse col Re a destra, giuocandolo a 4. del suo Cav.,

4. sc. a 5. d' A.	se va a 3. di C., o del R., il N. dà sc. a 5. di C., o del R., e andando in vece a 5. del suo R., il N. dà sc. a 5. di esso R., replicando i tratti di sopra.

In secondo luogo.

1. sc. di R. a 3. d' A. di D. . . Re a 5. di R.
2. non giuochi il R. a c. d' A. di D., perchè il B. passando il R. a 7. del Re, avrebbe i successivi tratti opportuni per la vittoria: (*c*) ma o replichi sc. a 3. di R. riducendosi sostanzialmente alla forza della precedente soluzione, o passi lo stesso R. a 3. del C. di D. presso il R. *nemico*; e quì se il B. giuoca il *Re* dovunque; il N. ritirando il R. a 2. del C. di D. a fronte del R. nemico, guadagna la P., o fa stallo.

Se

(*a*) Se in vece di fuggire col Re, piglia il Roc., è stallo.

(*b*) Non s' insinua al N. la portata di R. a 6. di quel di D. a fronte dell' avversario, come sembra potersi fare; perchè il B. darebbe sc. di R. in fondo, ed il N. pigliandolo, il B. giuoca il C. a 4. di Re, o 7. del R. vincendo il giuoco.

(*c*) Nè meno giuochi lo stesso R. a 2. d' A., perchè il B. collo sc. di R. al cant. obbliga il N. a pigliare il P., e così a perdere il R. collo sc. di Cav.

Se muove il R. per la fila della Pedone contr., il N. passando pure il R. a 2. del C. di Don., fa il patto di sopra. (*a*) Laonde il B. in questo secondo suo tratto giuocherà per migl. il Cav.

Se pertanto salta a 4. del Re; il N. passi il R. a 3. del Re, dove se il B. rimette il C. a 5. sua, torna il giuoco di sopra; e se lo fugge altrove; il N. darà sc. a 3. di R., e poi a 3. di C. guadagnando il *Pedone*.

Se salta a 3. d' A. di Re, il N. passi il R. parimenti a 3. d' A. di Re, dove se il B. giuoca il C. off. a 5. di Re, lo perde; se a 5. sua, torna il giuoco di sopra; e se ripara altrimenti, il N. ritira il R. a 2. d' A. di Re.

Se finalmente salta col C. a 3. del *Roc.*

3. sc. di R. a 3. sua. . . . . Re a 4. di C.
4. R. a 2. del R. di Re sopra il P. (*b*) C. per migl. a 5. sua.
5. non prenda il P., perchè sarebbe mattato; ma dia sc. a 5. di R., e poi perseguiti il Re cogli scacchi, facendo patto ad imitazione dell' altro scioglimento.

XXXIV.

Altro giuoco patto di tre Ped. contro Roc., e Pedone.

DEL SALVIO *registrato a pag.* 1[illegible].

B. Re a 2. di Don.
Un Roc. a casa d' Alf. di Don.
Ped. del Roc. di Re alla 4.
N. Re a 7. del Cav. di Don.

E e a Ped.

(*a*) Coll' avvertenza però, che se esso B. avesse ritirato il R. a 7. d' A. di Re vicino alla sua P., il N. ritiri bensì il R. a 2. del C. di D., ma il B. avanzando in seguito il Re a 6. del R., il N. non prenda il R. col R., ma dia sc., e poi torni con esso *R.* a 2. del C. di Donna.

(*b*) Se in vece avesse dato sc. a 3. di C., come sembra, che possa darlo per guadagnare il P., il tratto sarebbe falso, perchè il B. verrebbe col Re a 5. d' A., e il N. pigliando la P. col R., perderebbe lo stesso R. in cinque colpi al più; il che serva di regola ancora per gli altri consimili precedenti giri di esso C.

(del Roc. di Don. alla 7.
Ped. (del Roc. di Re alla 4.
(del Cav. di Re alla 3.

Toccando al N. a giuocare, impatta forzatamente così.

Nero. *Bianco.*

1. fa Don. la P. ... la piglia col Roc.
2. pr. il R. col Re, e il B. andando col Re a pigliare le due Ped. del N., questi seguendolo col Re, l' incontrerà a 3. d' A. di Re, e sarà patto forzato, col situarsi a 2., e prima di detto A., quando non possa andare al cantone.

Ma se il tratto fosse stato del B., questi avrebbe avuto giuoco vinto di sua natura, giuocando il R. in c. del R. di D., per impedire, che il N. non faccia Don., ove pigliando il N. per migl. il Roc. col Re, il B. chiude il Re contr. col Re a 2. d' A., e così il N. sarà forzato a spingere la P. del C. una casa; e il B. prendendo detta P., viene a far Don. prima del N., e così a vincere il giuoco.

X X X V.

Altro giuoco patto di Don., Roc., e due Pedone contro Don., Roc., e quattro Pedone.

DELL' ANONIMO *posto* DAL LOLLI *al N. 92. della Centuria.*

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. del Cav. di Re.
Roc. di Don. a 7. sua.
Ped. (del Cav., e (dell' Alf. di Don.) non mosse.
(del Roc. di Don. alla 3.
(del Cav. di Re alla 6.

N. Re a casa del suo Roc.
Don. a 4. del suo Cav.
Roc. a casa d' Alf. di Re.
Ped. (del Cav. di Re non mossa.
(d' Alf. di Don. alla 4.

Il tratto è del N., il quale s' appiglia alla seguente maniera di patto:

Nero. *Bianco.*

1. sc. di R. a c. d' A. nemico. Re a 2. di R.
2. sc. di R. a c. del R. di D. contr. è forzato a prenderlo col Re.
3. sc. di D. a c. d' A. di Re contr. Re a 2. del suo R.

4.

4. sc. di D. a 5. del suo A. se si copre col P. di C., il N. per suo meglio pigli la P. d' A. pattando col sempre scacco: e pigliando la D. colla D., il giuoco rimane stallo. Ovvero.
2. sc. di D. a 5. del suo A. o pr. per migl. la D. colla D.
3. sc. di R. a c. del R. di D. contr. se lo piglia col Re; il giuoco è stallo; onde passando in vece il Re a 2. di C., il N. pr. la P. di R. col R. dando sc., e pigliando il B. per forza il R., ne viene lo stesso stallo.

X X X V I.

Altro giuoco patto di Roc. Alf., e Ped. contro Roc., e due Ped.

DELLO STESSO *nel suo libro al* §. *X. pag.* 93.

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Roc. a 6. di Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 7.
(del Roc. di Re alla 6.
N. Re a casa del suo Roc.
Roc. a casa del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 5. del Roc. di Don.
Ped. del Roc. di Re non mossa.

Benchè il B. avente il tratto giuochi il Roc. a 6. del R. di D., minacciando l' offesa, che ognun vede; niente di meno può il N. in un modo solo situarsi talmente, che faccia patto: mercecchè

Bianco.	*Nero.*
1. R. a 6. del R. di D.	giuochi l' A. a 6. del suo Cav.
2. R. a c. del R. nemico. (*a*)	va coll' A. a c. del C. di Re.

3. se ritira il R. a 7. sua in difesa della P., il N. giuocando l' A. a 4. di D., guadagna forzatamente la P. medesima, ed il giuoco: onde piglia per migl. il R., e rimane stallo.

XXXVII.

(*a*) Se in vece piglia l' Alf. col Re, perde la Ped., ricevendo sc.

XXXVII.

Partito di Sottilità.

D' UN INCOGNITO *presso* IL CARRERA *nel lib. 7. cap. 13.*

B. Re in casa di Don.
N. Re a 2. del suo Roc.
Roc. di Ron. a 7. sua.
Un Cav. a 4. di Re.
Ped. del Cav. di Re non mossa.

Il N. avendo il tratto prende impegno di mattare il B. in colpi 21. al più, senza mai muovere nè il Re, nè il Roc.

Nero.	*Bianco.*
1. C. a 5. d' A. di D.	Re a c. d' A. di D.
2. C. a 6. del R. di D.	a c. di D.
3. C. in c. del C. di D. contr.	a c. d' A. di D.
4. C. a 7. di D.	torna a c. di D.
5. C. a 6. del C. di D. . . .	alla propria casa.
6. C. in c. d' A. di D. contr. .	a c. di D.
7. C. a 7. di Re.	alla propria casa.
8. C. a 6. d' A. di D.	a c. del proprio A.
9. C. a c. di D. contr. . . .	torna alla propria casa.
10. C. a 7. d' A. di Re.	a c. d' A.
11. C. a 6. di D.	a c. del suo C.
12. C. a c. di Re contr. . . .	torna a c. d' A.
13. C. a 7. del C. di Re. . . .	a c. di C.
14. C. a 6. di Re.	al cantone.
15. C. a c. d' A. di Re contr. .	torna a c. di C.
16. C. a 7. del . di Re. . . .	al cantone.
17. P. di C. q. va (a).	a c. di C.
18. P. alla 5.	al cantone.
19. P. alla 6.	a c. di C.

20.

(a) Se l' avversario facendo altre difese si trovasse in c. di C., qualora il N. si credesse in istato di dover muovere la P., dovrebbe questi giuocarla un p. solo, altrimenti spingendola q. va, perderebbe il tratto opportuno per la promessa vittoria; come succederebbe, se essendo il B. al cantone, la movesse un p. solo, siccome ognuno può da se farne la pruova.

Nero. *Bianco.*
20. sc. di C. a 6. d' A. . . . . . a c. d' A., o al cant.
21. scaccomatto di P. spingendola alla 7. (*a*)

XXXVIII.

Altro di Sottilità.

DELL' AUTORE.

B. Re a casa del suo Cav.
Don. a 3. sua.
Ped. del Roc. di Re non mossa.
N. Re alla propria casa.
Don. a 7. del suo Cav.
Li due Alfieri alle case di Re, e di Don. contrarj.
Ped. del Cav. di Re alla 5.

Il N. avendo il tratto si obbliga di mattare il B. forzatamente in sette colpi colla Ped., senza prendere la Ped. contr., e senza che questa possa muoversi dalla casa, in cui è.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di D. a 7. d' A. di Re. . . .	Re al cant.
2. sc. d' A. di D. a 6. d' A. di Re . .	lo piglia colla D.
3. pr. la D. colla D. dando sc. . .	Re a c. di C.
4. D. a 6. del R. di Re. . . .	Re al cant.
5. P. alla 6.	Re a c. di C.
6. sc. d' A. di Re.	Re al cant.
7. scaccomatto di P. spinta alla 7.	

XXXIX.

Partito alla Ganapierde.

DEL LOLLI *ultimo della sua Centuria.*

B. Re a casa del Roc. di Don.
Cav. a 4. di Re.

dii

(*a*) E qui si osservi, che se il B. avesse giuocato diversamente, il N. lo avrebbe con minor numero di tratti ristretto al cantone, e così avrebbe vinto più presto.

Ped. (di Don., e) (del suo Cav.) non mosse.
(del Roc. di Re alla 5.
(del Roc. di Don. spinta un p.

N. Re a 4 del Roc. di Don.
Roc. di Re alla propria casa.
P. del Roc. di Don. non mossa.
Ped. (della Don., e) (del suo Cav.) alle loro 6.

Lo scaccomatto alla ganapierde supposto pratico dall' Autore seguì nella segente maniera.

Nero. *Bianco*.

1. giuoco il R. in c. di Re. per non perdere il C. off., e per riparare al matto minacciatogli dal Roc., ritirò il Cav. a 3. d' Alf. di Don.
2. diede sc. di R. in c. di Re contr. per unica difesa coprì col Cav. alla propria casa.
3. avendo giuoco vinto di sua natura, formò il pensiero di forzare il nemico a dargli esso lo scaccomatto; onde giuocò il Re alla 5. del Roc. di Don. avanzò la P. alla 6. del R. di Re.
4. R. a c. del R. di Re contr. la stessa P. alla 7. del R.
5. spinse due p. la P. del R. di D. P. all' ottava facendosi D.
6. la prese col R. . . . . fu costretto per unico tratto ad uscir col Cav. a 3. d' A. di Don., dando così il matto forzato.

XL.

Altro alla Ganapierde.

DELL' AUTORE.

B. Re a 5. del suo Cav.
Cav. di D. a 7. sua.
Ped. (del Roc., e) (dell' Alf. di Re) alle 4.

N. Re al proprio angolo.
Roc. in casa d' Alf. di Don. contr.
Cav. di Re a 2. di esso Re.
Alf. di Re in casa di Don.
Alf. di Don. a 2. di essa Don.
Ped. (del Roc., e) (del Cav. di Re) non mosse.

Il

Il N. ha il tratto, e vuole forzare il B. a dargli in 5. colpi lo scaccomatto di Cav. affogato così:

Nero.	Bianco.
1. sc. di R. in c. del C. di Re contr.	Re a 5. di R.
2. sc. d'A. di Don. a 5. del C. di Re.	Re a 5. di Cav.
3. sc. d'A. scoperto giuocando il C. alla propria casa.	pr. per forza l'A. col C.
4. sc. di R. scop. ritirando l'altro A. a 3. di Re.	Re a 5. di R.
5. sc. d'A. a 2. dell'altro	lo piglia forzatamente col C., dando con esso il matto affogato.

Nei seguenti Partiti di nuove combinazioni, che formano il compimento alla Semicenturia, si troverà accennato l'esito loro, ma omessa la soluzione. Si spera, che questo nuovo partito sarà ugualmente gradevole agli amatori del giuoco, come lo è stato all'Autore: ai primi, perchè potranno essi medesimi esser giudici del loro profitto fatto finora: al secondo, perchè non poteva far conoscere meglio la finezza degli stessi partiti, quanto che dalla difficoltà di trovarne lo scioglimento. Per conoscere se stesso, bisogna cavare il raziocinio dal proprio fondo: e affinchè il nodo Gordiano apparisse più bello, l'Inventore non ne sviluppò l'artifizio. Chiunque non colpisse nel segno, accagioni tutt'altro fuorchè l'Autore, o la Stampa; essendosi certo, che questo compimento dell'Opera, confrontato, e riveduto più volte con massima accuratezza va immune da ogni sorta di sbaglio.

XLI.

Dell'Anonimo Modenese.

B. Re a 3. del Roc. di Don.
Don. a casa del suo Roc.
Cav. a 3. del Re.
Ped. di Don. alla 5.

N. Re a 4. del Roc. di Don.
Don. a casa del proprio Cav.
Alf. di Don. a 5. del Re.

Ped. { del Cav. di Don. alla 5.
{ del Roc. di Don. alla 6.

Il N. avendo il tratto, matta il B. forzatamente in tre colpi.

XLII.

Dello Stesso.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. d' Alf. di Re.
Roc. a 5. del Cav. di Re.
Alf. di *Don.* a 2. del suo Cav.
Ped. { del Roc. di Don. non mosso.
{ del Cav. di Don. spinta un p.
{ d' Alf. di Re alla 5.

N. Re al suo cantone.
Don. a 4. sua.
Roc. a casa di Don.
Cav. a 5. del Roc. di Don.
Ped. { del Roc., e
{ del Cav. di Re } non mossi.

Il N. giuocando il primo matta il B. forzatamente in quattro colpi.

XLIII.

Dello Stesso.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a *7.* del Roc. di Re.
Roc. di Re alla propria casa.
Cav. a casa del Re.
Alf. di Don. a 3. sua.
Ped. { del Roc., e
{ dell' Alf. di Don. } non mossi.
{ del Cav. di Don. spinta un p.

N. Re al cantone di Don.
Don. a *6.* d' Alf. di Re.
Roc. a casa di Don.
Alf. di Re a *6.* del suo Cav.
Ped. { del Roc. di Don. alla 4.
{ del Cav., e
{ dell' Alf. di Don. } spinte un p.

Il N. col vantaggio del tratto matta forzatamente il B. in sei tiri.

XLIV.

XLIV.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del suo Roc.
Roc. a casa del Roc. nemico di Don.
Ped. del Roc. di Don. alla 7.
N. Re a 4. del suo Cav.
Roc. di Don. a 7. sua.
Ped. del Roc. di Re alla 5.

Il N. giocando il primo rende patto al giuoco di sua natura.

XLV.

DEL SIG. F. M. NOBILE MODENESE.

B. Re in casa del suo Alf.
Don. a 2. del suo Roc.
Un Roc. in casa di Re.
Alf. di Re a 2. di esso Re.
Alf. di Don. a 7. sua.
Ped. { del Cav di Don. alla 6.
{ de' Cav. di Re mossa un p.
N. Re in casa del Roc. di Don.
Don a 4. del suo Alf.
Un Roc. a 3. di Re.
Un Cav. a 7. d' Alf. di Don.
Ped. { del Cav. di Don. non mosso.
{ del Cav. di Re, e } spinte un p.
{ del Roc. di Don. }

Il N. avente il tratto matta il B. forzatamente nel nono colpo; e se il tratto fosse del B., questi matterebbe il N. in cinque colpi al più.

XLVI.

DELL'AUTORE.

B. Re in casa d' Alf. di Don.
Roc. in casa del Cav. di Re.
Ped. { del Roc. di Re non mosso.
{ del Roc. di Don. alla 6.
N. Re a 7. sua.
Alf. di Don. a 6. dell' altro.

Cav. di Re a 3. sua.
Altro Cav. a 4. del Roc. di Don.

Nero col vantaggio del tratto vince il giuoco forzatamente.

XLVII.

DELLO STESSO.

B. Re al proprio angolo.
Don. in casa del suo Alf.
Alf. di Don. a 3. sua.
Ped. (del Roc.) (del Cav. e) non mossi.
(dell' Alf. di Re)
(del Re, e) alle 5.
(del Cav. di Don.)
(d' Alf. di Don. alla 4.

N. Re a 4. del suo Roc.
Don. a 5. del Cav. di Re.
Alf. di Don. alla propria casa.
Ped. (del Cav. di Re non mossa.
(d' Alf. di Re alla 4.

Il N. giuocando il primo ha giuoco vinto di sua natura.

XLVIII.

DELLO STESSO.

B. Re alla propria casa.
Don. a 7. sua.
Ped. (del Roc. di Don. alla 4.
(del Cav. di Don. alla 3.
(d' Alf. pure di Don. alla 6.

N. Re a 6. sua.
Roc. di Don. non mosso.
Cav. a 5. d' Alf. di Re.
Alf. di Re a 3. sua.

Il tratto è del N. il quale vince il giuoco forzatamente.

XLIX.

XLIX.

DELLO STESSO.

B. Re in casa del Roc. di Re.
Roc. di Re a 2. sua.
Altro Roc. in casa d' Alf. di Re.
Ped. (del Roc. di Re alla 7.
(d' Alf. di Re alla 5.
(d' Alf. di Don. non mossa.
(del Roc. di D. alla 4.

N. Re a 2. sua.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Don.
Alf. di Re a 7. di Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 5.
(del Roc. di Don. non mossa.

Il tratto è del N., il quale rende il giuoco patto forzatamente.

L.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del suo Alf.
Roc. di Don. in casa del Cav. di essa Don.
Cav. di Re a 7. sua.
Cav. di Don. a 4. di essa Don.

N. Re a 7. del suo Roc.
Alf. di Don. in casa di Re.
Ped. (del Cav. di Re alla 6.
(d' Alf. di Re alla 7.

Il tratto è del N., e il giuoco è patto.

IL FINE.

INDICE
DELLE COSE PIU' NOTABILI.

ALFIERE.

APERTURA.

ARROCCAMENTO.

arroc-

Vin-

Ped. (del Cav. di Don. alla 5.
(del Roc. di Don. alla 6.

Il N. avendo il tratto, matta il B. forzatamente in tre colpi.

XLII.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. d' Alf. di Re.
Roc. a 5. del Cav. di Re.
Alf. di *Don.* a 2. del suo Cav.
Ped. (del Roc. di Don. non mossa.
(del Cav. di Don. spinta un p.
(d' Alf. di Re alla 5.

N. Re al suo cantone.
Don. a 4. sua.
Roc. a casa di Don.
Cav. a 5. del Roc. di Don.
Ped. (del Roc., e) non mosse.
(del Cav. di Re)

Il N. giuocando il primo matta il B. forzatamente in quattro colpi.

XLIII.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 7. del Roc. di Re.
Roc. di Re alla propria casa.
Cav. a casa del Re.
Alf. di Don. a 3. sua.
Ped. (del Roc., e) non mosse.
(dell' Alf. di Don.)
(del Cav. di Don. spinta un p.

N. Re al cantone di Don.
Don. a 6. d' Alf. di Re.
Roc. a casa di Don.
Alf. di Re a 6. del suo Cav.
Ped. (del Roc. di Don. alla 4.
(del Cav., e) spinte un p.
(dell' Alf. di Don.)

Il N. col vantaggio del tratto matta forzatamente il B. in sei tiri.

XLIV.

XLIV.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del suo Roc.
Roc. a casa del Roc. nemico di Don.
Ped. del Roc. di Don. alla 7.
N. Re a 2. del suo Cav.
Roc. di Don. a 7. sua.
Ped. del Roc. di Re alla 5.
Il N. giuocando il primo rende patto il giuoco di sua natura.

XLV.

DEL SIG. F. M. NOBILE MODENESE.

B. Re in casa del suo Alf.
Don. a 2. del suo Roc.
Un Roc. in casa di Re.
Alf. di Re a 2. di esso Re.
Alf. di Don. a 7. sua.
Ped. (del Cav di Don. alla 6.
(de' Cav. di Re mossa un p.
N. Re in casa del Roc. di Don.
Don a 4. del suo Alf.
Un Roc. a 3. di Re.
Un Cav. a 7. d' Alf. di Don.
(del Cav. di Don. non mosso.
Ped. (del Cav. di Re, e } spinte un p.
(del Roc. di Don. }
Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente nel nono colpo; e se il tratto fosse del B., questi matterebbe il N. in cinque colpi al più.

XLVI.

DELL' AUTORE.

B. Re in casa d' Alf. di Don.
Roc. in casa del Cav. di Re.
Ped. (del Roc. di Re non mosso.
(del Roc. di Don. alla 6.
N. Re a 7. sua.
Alf. di Don. a 6. dell' altro.

Cav. di Re a sua 7.
Altro Cav. a 4. del Roc. di Don.

Nero col vantaggio del tratto vince il giuoco forzatamente.

XLVII.

DELLO STESSO.

B. Re al proprio angolo.
Don. in casa del suo Alf.
Alf. di Don. a 3. sua.
(del Roc.
(del Cav. non mosse.
Ped. (dell' Alf. di Re)
(del Roc. di Re
(del Cav. di Don.) alle 5.
(d' Alf. di Don. alla 4.

N. Re a 4. del suo Roc.
Don. a 5. del Cav. di Re.
Alf. di Don. alla propria casa.
Ped. (del Cav. di Re non mossa.
(d' Alf. di Re alla 4.

Il N. giuocando il primo ha giuoco vinto di sua natura.

XLVIII.

DELLO STESSO.

B. Re alla propria casa.
Don. a 7. sua.
(del Roc. di Don. alla 4.
Ped. (del Cav. di Don. alla 5.
(d' Alf. pure di Don. alla 6.

N. Re a 6. sua.
Roc. di Don. non mosso.
Cav. a 3. d' Alf. di Re.
Alf. di Re a 3. sua.

Il tratto è del N. il quale vince il giuoco forzatamente.

XLIX.

XLIX.

DELLO STESSO.

B. Re in casa del Roc. di Re.
Roc. di Re a 2. sua.
Altro Roc. in casa d' Alf. di Re.
Ped. (del Roc. di Re alla 7.
(d' Alf. di Re alla 5.
(d' Alf. di Don. non mossa.
(del Roc. di D. alla 4.

N. Re a 2. sua.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Don.
Alf. di Re a 7. di Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 5.
(del Roc. di Don. non mossa.

Il tratto è del N., il quale rende il giuoco patto forzatamente.

L.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del suo Alf.
Roc. di Don. in casa del Cav. di essa Don.
Cav. di Re a 7. sua.
Cav. di Don. a 4. di essa Don.

N. Re a 7. del suo Roc.
Alf. di Don. in casa di Re.
Ped. (del Cav. di Re alla 6.
(d' Alf. di Re alla 7.

Il tratto è del N., e il giuoco è patto.

IL FINE.

AUTORI DEL GIUOCO.

CAMBI.

Vin-

GIUOCO PIANO.

GIUOCO STRAORDINARIO, O SIA IRREGOLARE.

LEGGI DEL GIUOCO.

Ora

Offesa, e Difesa.

Partiti.

Partiti senza la soluzione.

Di

PATTO.

PEDONA.

PEZZI.

PRECETTI PRUDENZIALI.

Purchased from Leo S. Olschki 11-19-1909
Florence Italy 10 - James F. Magee Jr.

George Walker London 1841 - Domenico Ponziani. 1st edition 1769 Modena, this edition was published anonymously, and the author was consequently described as the "Second Anonymous Modenese."

(The second edition (best) recapitulates the above title (of 1st ed). Modena; per Bernardo Soliani, 1782

J. S. Bingham, Incomparable game of Chess, translated from Italian is not of Dr Ercole del Rio, but a translation of Ponziani 3rd edition which is same as 1769 1st edition

2622. (**Ponziani, Domenico**). Il giuoco incomparabile degli scacchi sviluppato con nuovo metodo, opera d'autore Modenese. Seconda edizione divisa in 3 parti. Modena, Soliani, 1782. in-8. Avec quelques fig. Br. non rogné. (*2770). 10.-

VIII, 242 pp. ch., 1 f. n. ch. Exemplaire sur grand papier non rogné.

2623. [—] Le même. 2. ed. Venezia, S. Occhi, 1801. in-8. Br. n. r. (B. G. 2913). 10.-

385 pp. ch. *Melzi* I. 463.

2624 3rd Venezia Negri 1812 —10.
380 pages

Bound in Florence